# HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 35 • OŽUJAK 1998. • CIJENA 31.90 Kn



PREKO 40 RECENZIJA

TEMA BROJA

## RED BARON 2

• Sierrin 7 godina iščekivan nastavak

SPECIAL REPORT

## ACTIVISION

• Zavirili smo u Activisionove tajne dokumente

PREPORUKE BROJA

## F1 RACING SIMULATION

• Bolji od F1GP2

## FLIGHT UNLIMITED 2

• Microsoft Flight Sim 98 konačno ima konkurenciju

9771330712000

## EXCLUSIVE

• Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro: Feel The Power
• Sony PSX Analog Controler: Konačno u Hrvatskoj
• Voodoo 2 Dossier: Sve što trebate znati o novoj Voodoo čaroliji

# TURBO HACKER

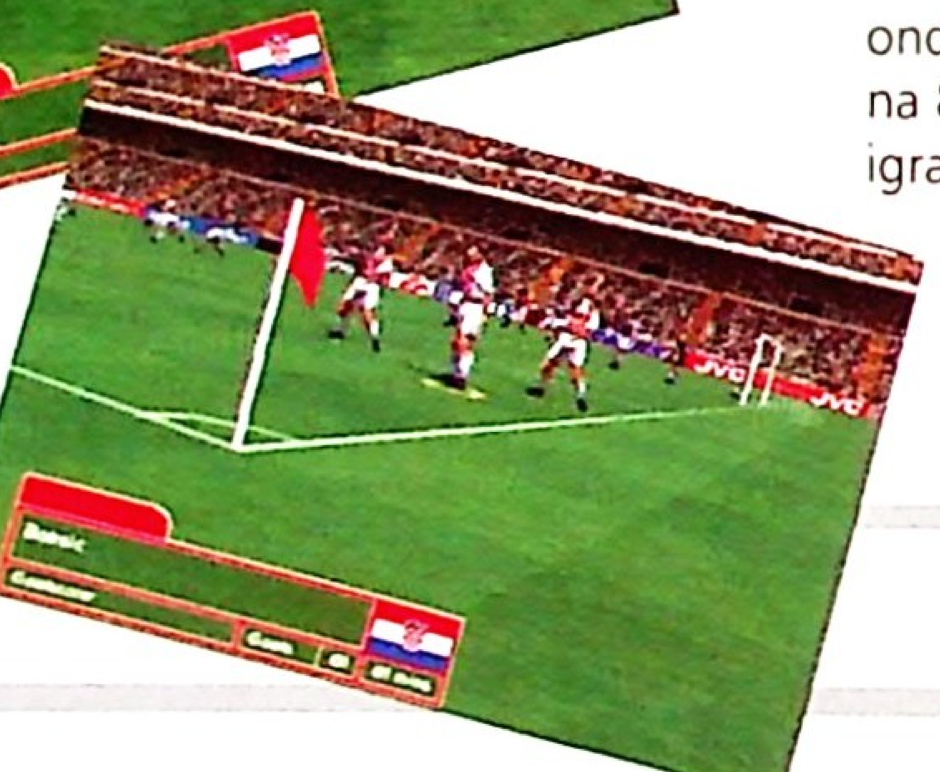
## TOP LISTA

- FIFA 98
- TOMB RAIDER 2
- NBA LIVE 98
- TEST DRIVE 4
- WING COMMANDER PROPHECY




Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljanu nogometnu čast sprati u FIFI '98 zaigravši sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 40000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.











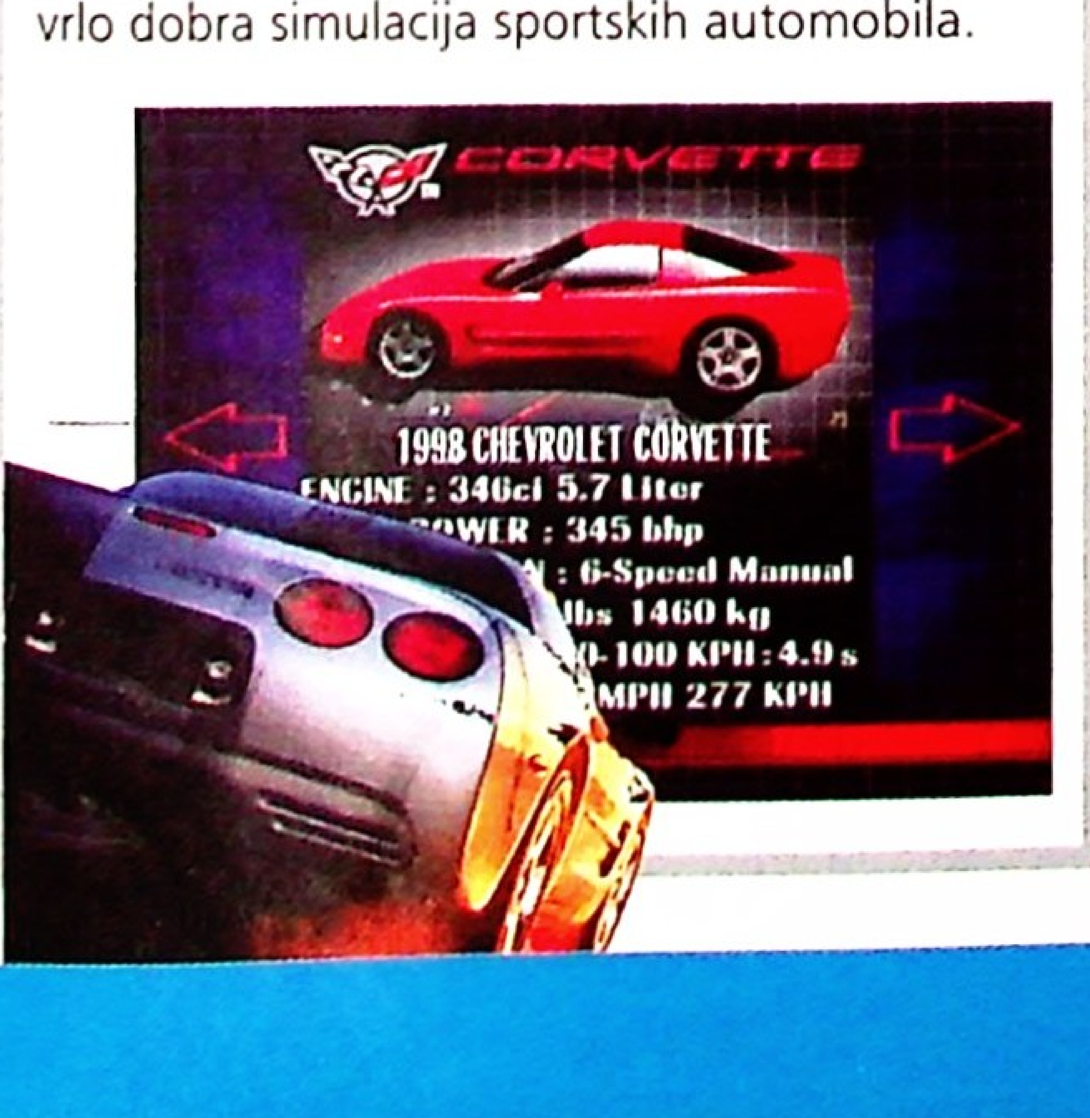


Zato što je svijet nepravedan i daje prednost sportovima u kojima dominiraju muškarci (poput nogometa, hokeja na ledu, utrke formule), zaljubljenici u druge sportove su zakinuti, rijetko kad imaju prigodu zaigrati svoju omiljenu sportsku igru na računalu. NBA ´98 je ipak iznimka, košarkaškim žargonom, igra zaslužuje čistu tricu savršeno je grafički dotjerana, popraćena različitim komentarima koji igru čine zanimljivom. Momčadi su stvarne: neće se dogoditi da Kukoč zaigra u Moskovskom "Spartaku" a Magic Johnson u "Olimpiakosu".



Indiana Jones u ženskom izdanju - prelijepa, vitka, lijepih oblina, šarmantnog glasa, ukratko savršenstvo bez mane, jedna i jedina Lara Croft. Osim toga, ona je ubojita (cca nekih 30 oklopnih brigada) i tamani pred sobom sve što je živo a nije biljka. Njene misije su, za razliku od onih iz prvog dijela, preteške za mene, okoliš je grafički dotjeraniji, a uz 3Dfx podršku igra izgleda savršeno kao i ona. Ahh... kako je lijepo gledati ženu koja drži M16 ili bacač granata u ruci.

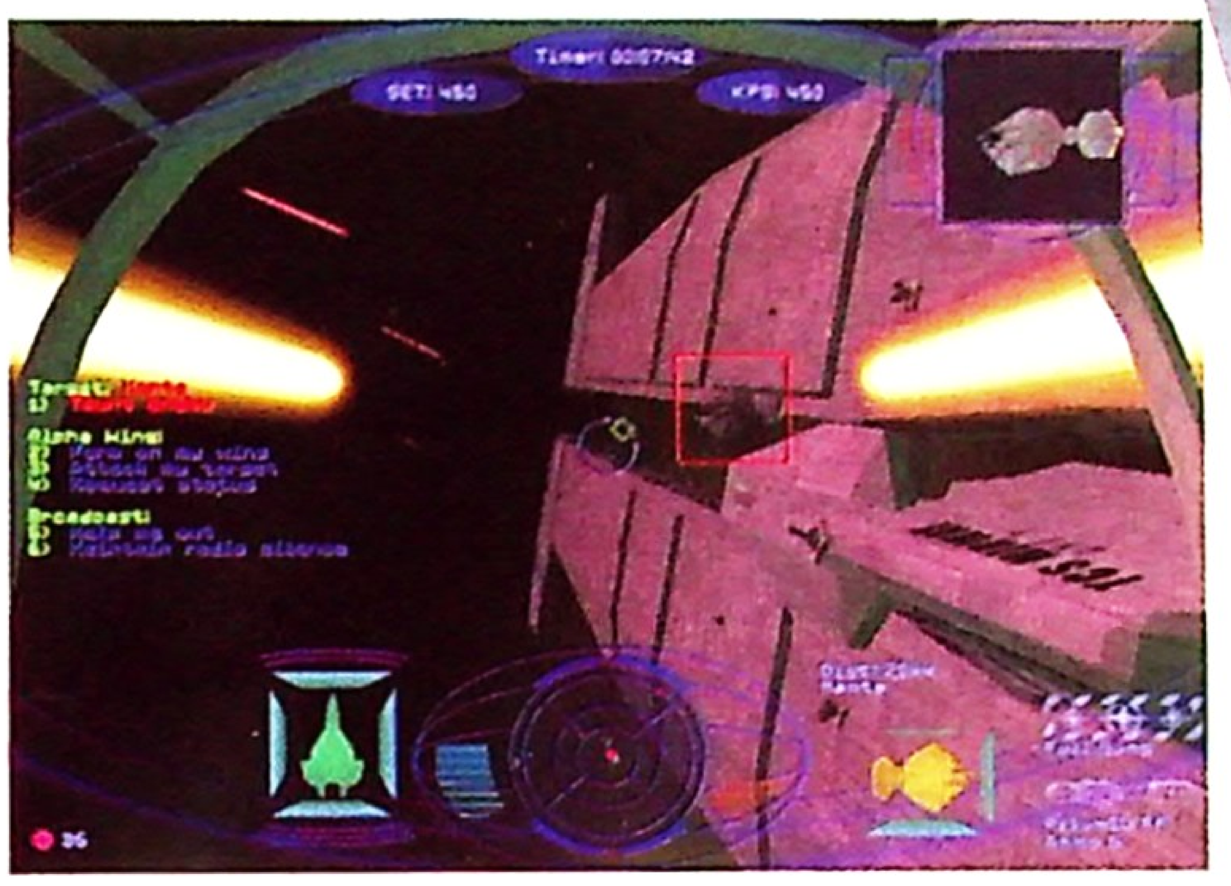
Naslov sve govori, utrke auta i živaca. Zaljubljenici u sportske simulacije polako dolaze na svoje. Ovaj vam dragulj nudi vožnju autima iz ranih 60-ih i 90-ih. No, da bi igra bila zapažena, morala je biti po nečemu iznimna - svaki auto ima ogrinalni digitalni zvuk. Aha, tu je i murija: čim malko pritisnemo papučicu gasa, eto ih. Vremenski uvjeti znaju biti i gori od onih na Velebitu, a itekako utječu na vožnju, 6 staza će zadovoljiti i Hakkinena, ukratko: vrlo dobra simulacija sportskih automobila.




## PREPORUKA

- ANDRETTI RACING
- STREETS OF SIM CITY
- BLADE RUNNER
- JEDI KNIGHT



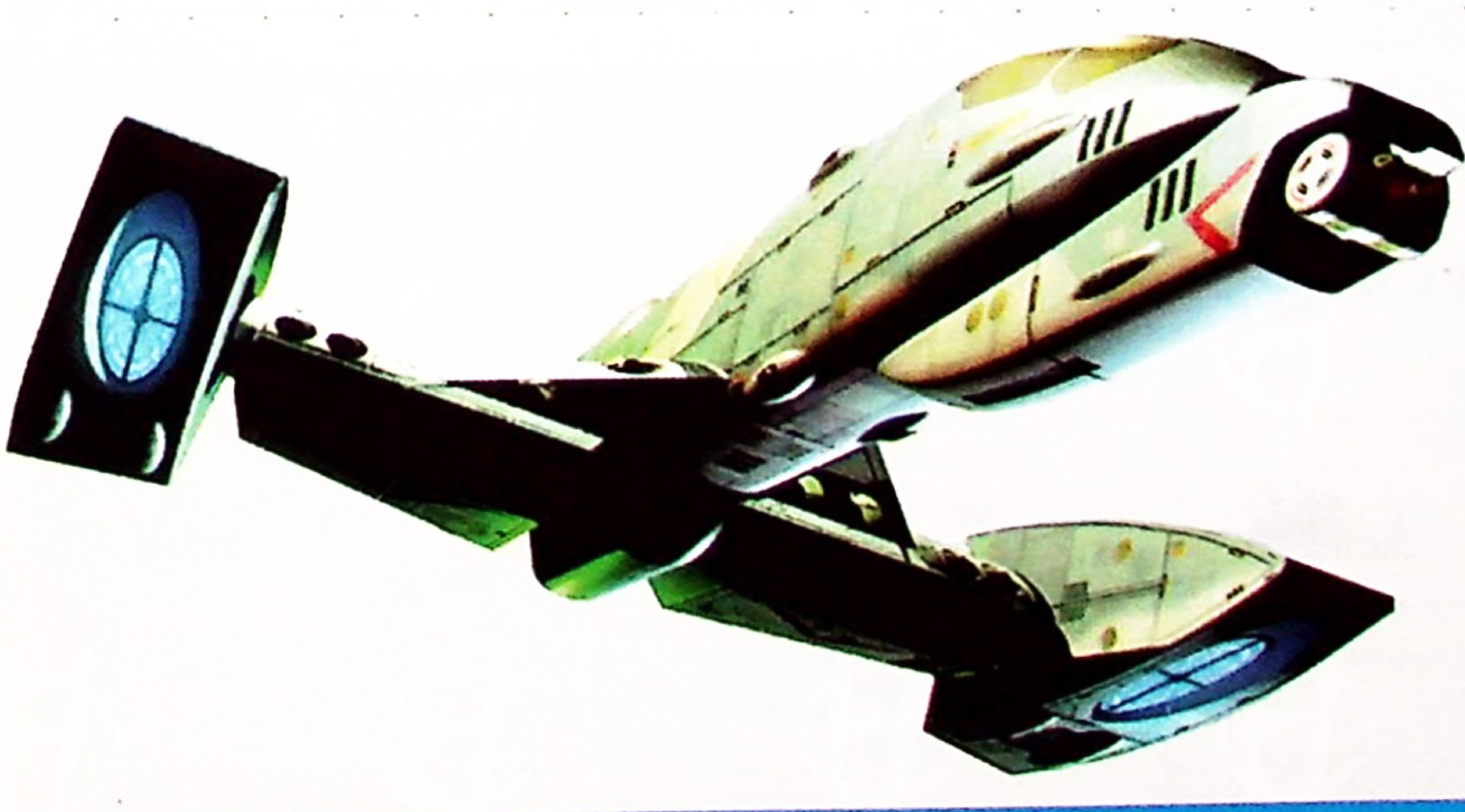




# WING COMMANDER PROPHECY

**Dugo se čekalo na nastavak već legendarne igre The Price of Freedom, a kad se pojavio izazvao je pravi bum. Nije to bio nastavak, nego je igra, nažalost, imala sasvim novu priču koja vrlo malo dodiruje prošlost no o njoj itekako ovisi budućnost (i stvarna i ona u igri). Stvarna je budućnost pozitivna - vjerojatno nas očekuje nastavak priče, a ona u igri ovisi jedino o nama. Vi ste mladi akademac (sin pokojnog pilota Casyja ) koji se, nošen očevom slavom ali i instiktom, bori protiv novog protivnika - još groznijeg, hrabrijeg i ubojitijeg od Kilrathija. Opis igre je suvišan objavili su ga gotovo svi svjetski časopisi koji imaju bilo kakve veze s kompjutorskim igrama. Igra je slična prijašnjima, no sada je tu 16 bitna grafika i Voodoo procesor, što je izdiže iznad srodnika. Da je savršena, dokazuje i njena nelinearnost; tijek igre ovisi jedino o vama, a ne uspijete li od prve, sve se mijenja i stvari više ne idu očekivanim redom. Sve je prepuno animacija koje povezuju pojedine dijelove igre i, ono što me je jako razveselilo, uz ORGINAL igru dobit ćete, konačno, i zvjezdanu kartu na kojoj ćete sada moći i vidjeti o čem vam to zapovjednik priča, a ne "zujati u prazno". Nadam se da će napraviti dodatne misije i tako nam skratiti agoniju čekanja novog Wing Commandera.**

**Usama Kalit**



# HACKER

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
**JANUS LINGUA d.o.o.**
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435 179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
**Senka Kušer**

Tehnički urednik:
**Tomislav Mijić**

Glavni i odgovorni urednik:
**Kristijan Žibreg**

Design i layout:
**Igor Vranješ**

Suradnici:
**Igor Duić**
**Damir Đurović**
**Alan Graf**
**Vedran Januš**
**Kristina Jeren**
**Berislav Jozić**
**Denis Kovačić**
**Krešimir Lauš**
**Mislav Mataija**
**Luka Mihaljević**
**Patrik Pencinger**
**Miroslav Puljiz**
**Dario Rakovac**
**Damir Rukavina**

INFO, INFO PLUS i POSLJEDNJE VIJESTI piše:
**Luka Mihaljević**

NAJAVE, NA TRAGU i SPECIAL REPORT piše:
**Damir Đurović**

SOS, HACKERMANIJU i BEZ PANIKE piše:
**Denis Kovačić**

INTERNET, TECH REPORT, TECH PLUS I HARDWARE piše:
**Patrik Pencinger**

Strip:
**Goran Stančić**
**goran@agram.com**

Animator:
**Tihomir Jauk**

Lektor:
**Ankica Đerek**

Računovodstvo:
**Melita Šobot**

Izrada filmova:
**Studio Janus, Petrinjska 11, 10000 Zagreb**
**tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810**

Tisak:
**Tiskara Meić**
**Šenoina 25, 10000 Zagreb**
**Tel/fax: 01/523-613**
ISSN 1330-7126

e-mail:
**hacker@janus.hr**

Časopis je napravljen u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop uz pomoć mrežne opreme




# SADRŽAJ



## INFO

U ovom vam broju, osim standardnih najava vrućih naslova, predstavljamo novu rubriku, Na tragu, na čijim ćemo ostranicama pratiti razvoj igara, a kad neka igra bude pri završetku, svoje će mjesto pronaći u rubrici Najave. Ključno ime za obje spomenute rubrike je **Damir Đurović**, novi redakcijski suradnik koji će se pobrinuti da vam žlijezde za Izlučivanje uvijek budu u petoj brzini.

## NAJAVE

Božićna i novogodišnja groznica je prošla, proizvođači igara su ispucali sve adute i nakratko se povukli u tišinu doma svoga. Odmaraju? Ma ne, vrijedno rade pripremajući nam nova iznenađenja. I mi smo bili vrijedni, prikupili smo za vas najave igara koje nam dečki iz silicijske tvornice snova pripremaju za vruće ljeto. Nemojte odmah zasliniti te stranice, ljeto je još daleko...


EARTHSIEGE 3 16
SEPTERRA CORE 17
DEATHTRAP DUNGEON 18
SANITARIUM 20
KKND 2 21


## SPECIAL REPORT: ACTIVISION

SPECIAL REPORT: ACTIVISION 22

Nakon brojnih peripetija gleda opstanka ove nekoć najveće izdavačke kuće, Activisionu je u posljednjih godinu dana itekako krenulo i uskoro će, čini se, stati rame uz rame s Electronic Artsom, najvećim europskim izdavačem igara. Što nam to atraktivnoga sprema Activision, koji potpisuje izdavačka prava na hitove poput Quakea 2, odgovorit će **Damir Đurović** kojeg smo s gomilom press materijala zatvorili u službene Hackerove tamnice Petrinjske 11...



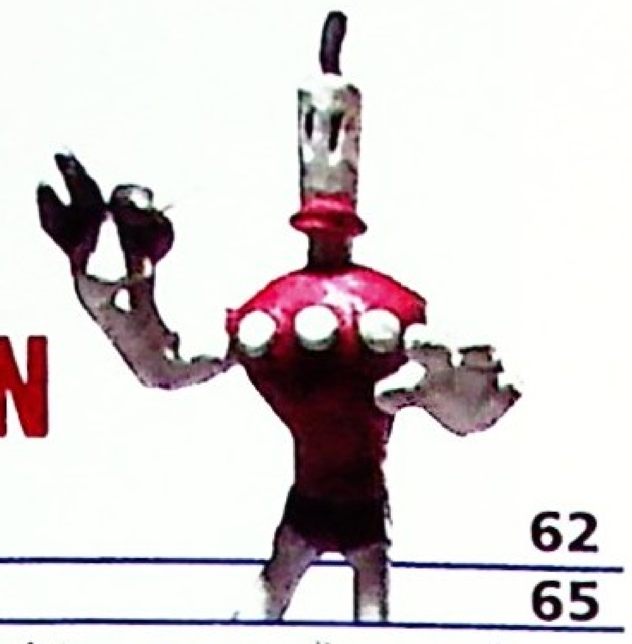
## AMIGA WORLD

THE SHADOW OF THE THIRD MOON 60

Letačke su simulacije u posljednje vrijeme prilično zapostavljene na Amigi. Na svu sreću, pojavila se igra koja je unijela živosti u ovaj žanr i to na način kakav se dosad mislilo da je nemoguć na Amigi.


WHEELS OF FIRE 59
STREET RACER 59
FINAL GATE 59


## PLAYSTATION




INFO 62
SKULL MONKEYS 65


Ova igra čuvenog Electronic Artsa u mnogo čemu podsjeća na čuveni Oddworld: Abe's Odissey koji je također gostovao na stranicama ovog časopisa. Iako je i ovdje riječ o bočnom pogledu na vašeg junaka Klaymana koji trčkara naokolo po platformama, Skull Monkeys donosi nekoliko novih rješenja, od kojih najviše u oči upada grafika modelirana u glini.

CRITICAL DEPTH 66

## RUBRIKE


Pisma čitatelja 7
Info 10
S.O.S. 86
Hackermanija 87
SAVJET VIŠE:
Tomb Raider 2 74
RJEŠENJE:
The Curse of Monkey Island 2 78
Oglasi 95
Strip 96


## HARDWARE


VOODOO 2 DOSSIER 80
MS SIDEWINDER FF 82


Čast nam je što vam možemo prvi put u Hrvatskoj predstaviti najnoviji Microsoftov hardverski proizvod koji igračko iskustvo podiže na novu razinu. Ovaj joystick ima ugrađene motore koji tresu palicu u vašim rukama pružajući otpor u simulacijama letenja, trzajući kad se slupate autom u Interstaeu 76, blago se tresući kad u Jedi Knightu izvučete light Sabre itd. S nestrpljenjem očekujemo ovu igraću palicu i kod domaćih distributera.




SQUADRON COMMANDER 83
SONY ANALOG JOYSTICK 83
IPS 100 SHARER 85



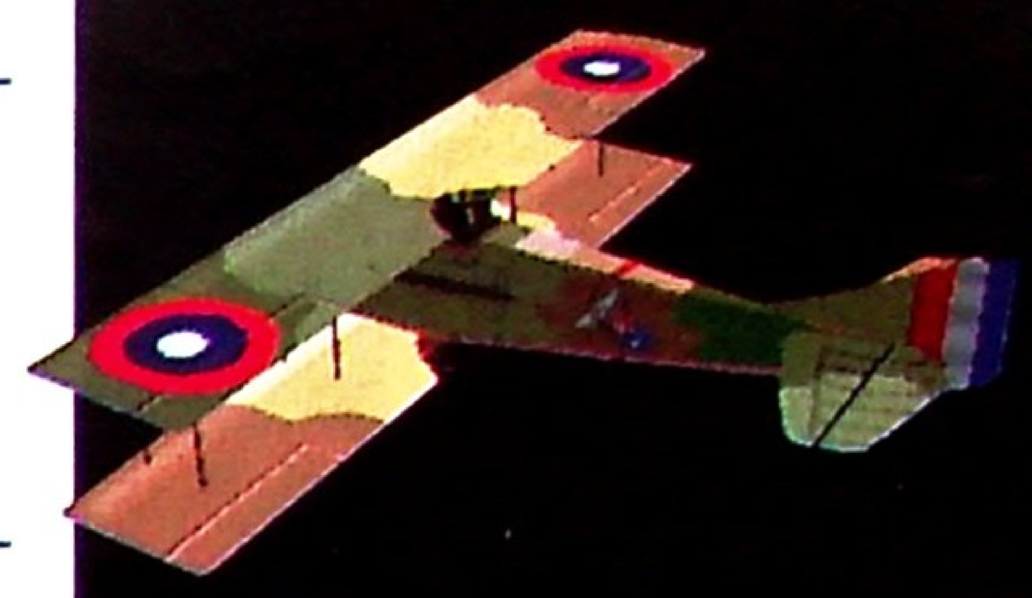

HACK CD
Odabir i obrada materijala: Patrik Pencinger (osim Promo animacije: Damir Đurović)
Animatori: Tihomir Jauk, Branko Rogina Dizajn sučelja: Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg CD urednik: Kristijan Žibreg





40

# Red Baron 2



Sedam je dugih godina prošlo otkako je svijet letačkih simulacija postao bogatijim za legendu zvanu Red Baron. Dario Rakovac se sa sjetom prisjeća vremena kad je slinio nad primitivnom VGA poligonskom grafikom u 16 boja. Nekoliko dana prije zaključenja broja, u redakciju je stigao (pre)dugo očekivani nastavak izdan pod Sierrinom licencom koji je, usprkos nekim nedostacima kojima se nikad ne bismo nadali, (npr. nedostatak podrške za 3Dfx), sačuvao "ono nešto" što je krasilo prvi dio. Bez sumnje, svi će ljubitelji strojeva koji su nam promijenili način ratovanja s Red Baronom 2 proživjeti nezaboravne trenutke u digitalnoj verziji zračnih borbi iz prvog svjetskog rata.





## PREPORUKE MJESECA

**F1 RACING SIMULATION** 26

**FLIGHT UNLIMITED** 36

U nastavku ove odlične simulacije možete uživati za komandnom pločom zrakoplova u zalasku sunca nad San Franciscom. Koliko se daleko išlo u reproduciranju terena, svjedoči činjenica da su programeri ucrtali baš svaku zgradu u okolici San Franciska višu od deset katova. Igrače željne uzbuđenja očekuju misije vođenja turista na razgledanje okoliša ili hitnog prebacivanja CIA-inog agenta Mox Fuldera na nosač Eisenhower! Dario Rakovac, precizan kao sat, objašnjava zašto je ova igra zaslužila mjesto u Preporuci mjeseca.



## IGRE

**ARMORED FIST 2** 30

**LORDS OF MEĐIK** 31

**Đ-POLICE** 33



Vjerujemo ste već iz naslova prokužili da ovu recenziju potpisuje **Damir Rukavina**, što, vjerojatno, znači da igra nije dobila visoke ocjene. U pravu ste, no mi vam svejedno savjetujemo: pročitajte Damirove uvijek pitke recenzije i u ovom broju Hackera.

**PANDEMONIUM 2** 34

Nastavak ove odlične platformske arkade je uvažio sve prigovore igrača na prvi dio i donio nekoliko poboljšanja kojima se nitko nije nadao. Kako je riječ o poznatom naslovu, pogotovo na Playstationu, recenziju smo povjerili Krešimiru Laušu koji nije ni sanjao da će nakon svega biti duže vrijeme zadržan na bolničkom liječenju radi transplantacije moždane tvari.

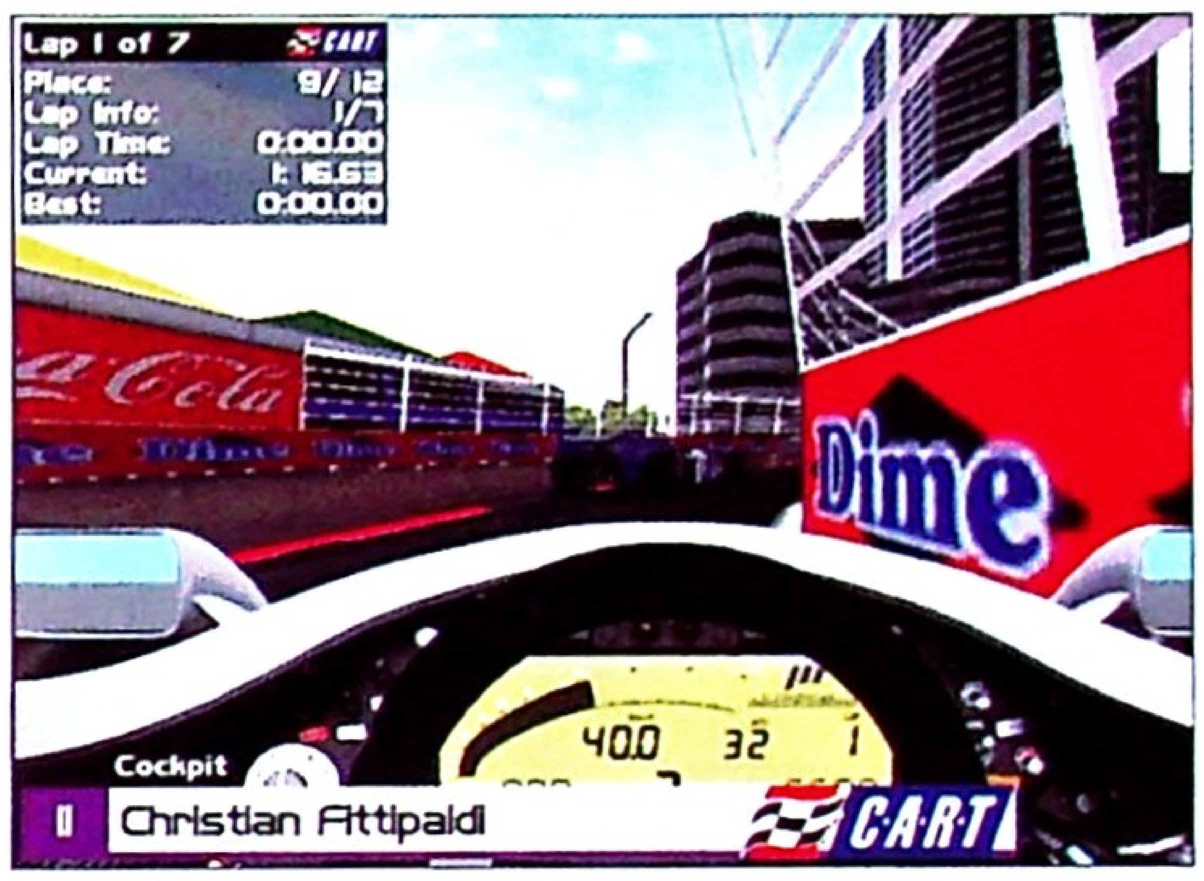


**BALLS OF STEEL** 45

Ili, po Patriku, Čelična jaja... Dosad su fliperske simulacije dolazile na nekoliko ploča, od kojih je samo jedna bila OK, a druge su bile nabrzaka sklepane samo da popune prazninu. Pinball Wizards to iz temelja mijenja svojim novim fliperom čija je svaka ploča umjetničko djelo. Kao što kaže reklamni slogan: "Play with our balls".

**CART. PRECISION RACING** 68

Microsoft je, čini se, odlučio stati na rep izdavačima igara i nametnuti se kao što se nametnuo u industriji ozbiljnog softvera. Nakon odličnog Age of Empiresa (u pripremi je i nastavak), slijedi simulacija kartinga i to, vjerovali ili ne, jedna od najboljih. Sa CART: Precision Racingom, Microsoft je korak bliže svom cilju - potpunoj dominaciji u softverskoj industriji.




**THE LAST EXPRESS** 70

**EVOLUTION** 72

**SHIPWRECKERS** 73



"Girl power, girl power", slušamo sa svih strana u promidžbenim porukama za nove proizvode zahuktale industrije pod nazivom Spice Girls. Dakako, i Hacker prati nove trendove, stoga nam nije trebalo mnogo da pronađemo recenzenticu koja bi nama muškarcima konačno približila žensko percipiranje igara. Dame i gospodo, predstavljamo vam našu feme fatale – Kristinu Jeren – i njenu prvu recenziju, Shipwreckers.

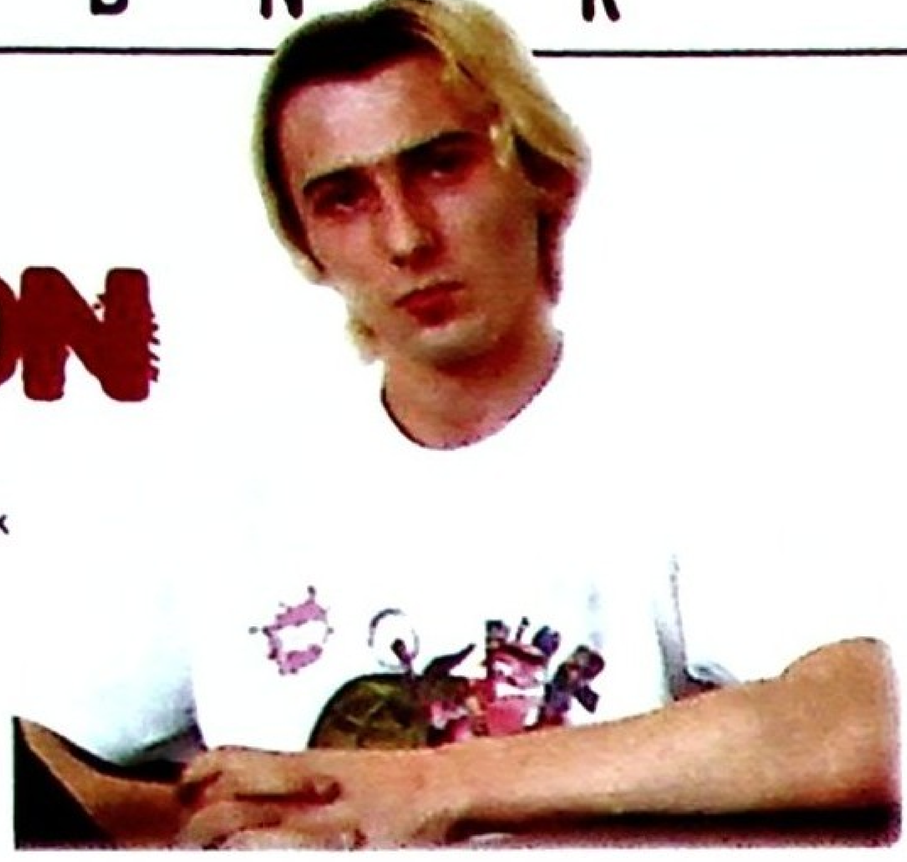
**UKRATKO** 52

CIVILIZATION 2: FANTASTIC WORLD
FLYING CORPSE GOLD
EXTREME ASSAULT
DUCKMAN
3D EXTREME PINBALL
GRAND SLAM
FINAL CONFLICT
ARDENESS OFFENSIVE
SABRE ACE...

## POPIS OGLAŠIVAČA

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ALGORITAM | KORICE | FILEX | 29 | PENTAGRAM | 19 |
| ARTAKOM | 64 | FORMEL | KORICE | POLLY BROSS | 58 |
| ARTES | 46 | GAMA | 39 | PRINTEX | 44 |
| ARTRONIC | 77 | INFOLAB | 46 | RADIO 101 | 84 |
| AUTRONIC | 1 | LOST | 29 | RENOPROM | 61 |
| BIROSTROJ | 35 | M.T. UREDSKA OPREMA | 84 | SATELIT | 46 |
| BUBA | 77 | MACRO-MICRO | 77 | SENSO | 48,49 |
| CHIPOTEKA | 64 | MAGE | 77 | TANDEM RAČUNALA | 29 |
| CVP INFO | 29 | MEDVEDNICA | 44 | TURBO HACKER | 2,3 |
| DERBI INFORMATIKA | 44 | MELCOMP | 15 | UNIVERZAL | 57 |
| DIGIMARK | 64 | MICROLINE | 32 | WSP | 85 |
| DIV | 29 | M-SAN | KORICE | ZB INFO | 35 |
| EDINKOM | 44 | NEZBIT | 85 | ZOLA | 25 |
| ER-TEH | 77 | OMNIA | 67 | | |
| F1 KOMPJUTER | 46 | PC-PROJEKT | 84 | | |

# ONE VISION



Kristijan Žibreg
Glavni i odgovorni urednik

E-mail:
draught@earthling.net
ICQ:
1549249

Hej!
Ono što je prije godinu dana izgledalo nemoguće, danas je normalno, a sutra će već biti zastarjelo. Govorim o 3D ubrzivačkim karticama te nevjerojatnom i konstantnom napretku što ga ova tehnologija proživljava. Uistinu, da vam je netko prije dvije godine pokazao *Quake 2* na *3Dfx* kartici, kazavši da će uskoro svaka igra tako izgledati, samo bi mu se lagano nasmijali u facu. No, to je bilo prije dvije godine, a dvije su godine u informatičkoj industriji što i dva desetljeća u stvarnom životu. Danas nas više ni *Voodoo* čarolija toliko ne impresionira, proizvođači igara su već u svoje igre počeli ubacivati toliko kompleksne scene nad kojima kašljuca i *3Dfx-ova* zvjerčica. Mi se u uredništvu već veselimo *Voodoo 2* karticama, koje će, dok vi ovo čitate, vjerojatno već biti u nas na testiranju, vodeći polemiku koliko će dotične biti *in* dok ih ne zamijeni *Voodoo 3* ili nešto četvrto. Bilo kako bilo, nikad nije bilo bolje vrijeme za PC igranje: ova je platforma konačno prebrodila sva ograničenja koja su je godinama priječila da se kvalitetom grafike i zvuka približi konzolama. Zahvaljujući Billovim *Windowsima* i *DirectX* driverima, igranje pod Windowsima je konačno prešlo iz okružja DOS-a u carstvo posvudašnjih *Windowsa*. Jednom kad je postavljen čvrst softverski temelj na kojem se grade igre, bilo je samo pitanje vremena kada će se pojaviti 3D ubrzivačke kartice koje je, uostalom, i sam *Bill Gates* predvidio prije gotovo **4** godine (tada su mu se svi smijali, međutim, nije prvi put da se *Billovi* konkurenti smiju njegovim vizijama, a poslije, kada se ispostavi da su se obistinile, plaču nad vlastitom kratkovidnošću).
Napredak PC tehnologije je eksplodirao na svim područjima, ne samo na polju grafike. Zvučne kartice sa dolby surround dekoderima, PC zvučni sustavi potpomognuti subwooferima, igraće palice koje se tresu u ruci, igre predviđene samo za igranje preko Interneta... Got it? Uistinu, nismo mogli bolje poželjeti za igranje na PC-u. Kad se sve zbroji i oduzme, čini se da su konzolama dani odbrojani i samo je pitanje vremena kad ćemo se *PSX-a* i *Nintenda* sjećati samo kao duhova prošlosti, baš kao *Commodorea 64* i *Spectruma*. Neki se neće složiti s ovom mojom tvrdnjom, pjenit će se govoreći da će konzole uvijek biti jeftinije i moćnije od PC-a, imati veće tržište itd itd. Sve to stoji, no konzole nemaju ono što PC ima – *Bill Gatesa*, najmoćnijeg čovjeka u softverskoj industriji čija se moć prostire preko granica softverske industrije, i zato se usudim tvrditi da konzole neće preživjeti borbu s PC-jem. *Microsoft* do prije dvije godine nije niti obraćao pozornost na tržište igara, a danas je, po nekim procjenama, na šestom mjestu ljestvice ponajprije zahvaljujući naslovima poput *Age of Empires* i *CART: Precision Racing*, kojima je div iz *Redmonda* konačno uspio uvjeriti igrače da, ako već ne znaju napraviti ništa drugo osim uredskih aplikacija za mljevenje brojeva, bar znaju izdati dobru igru.
Ovo moje filozofiranje je samo djelić tema o kojima raspravljam s uvijek razgovorljivim *Krešimirom Laušom*, jedinkom sklonoj skepsi i mračnijoj viziji budućnosti, i *Damirom Đurovičem*, frendom i Hackerovim suradnikom koji šnjofka za novostima i slaže ih u rubrike *Na tragu*, *Najave* i *Special Report*. *Damir* drži da je budućnost u igrama namijenjenim isključivo igranju na Internetu. Primjer je *Ultima On-Line*, koja je pokazala u kojem se smjeru ovakve igre trebaju razvijati, ali je neslavno propala zbog velikih propusta i konkurencije koja ne spava. A konkurencija je, ni više ni manje, nego *Sony*, koji je uvidio potencijale tržišta on-line RPG-ova i uskoro se sprema izdati *Everquest* i zasjesti na tron on-line RPG-ova. Ni to vam nije dovoljno? Što onda kažete na novi sustav što ga *Sega* uskoro kani predstaviti: preko *Seginog* servera moći ćete zamijeniti stvarne novčanice za virtualne kredite kojima onda kupujete predmete u on-line RPG igrama. Iako ideja zvuči bezazleno, već vidim gomilu sredovječnih Amera koji su za on-line RPG promijenili **10 000** USD-a ušteđevine, da bi ih onda u igri neki klinac iz *Zimbabvea* ubio s leđa i pokupio svu lovu... Kewlie, huh?
Glede nove rubrike *Na tragu*, u njoj *Damir Đurović* u kratkim crtama prati razvoj igre nakon što je *Luka Mihaljević* premijerno predstavi u *Infou*. To znači da će neka igra više puta gostovati u toj rubrici, ovisno o novostima vezanim uz njen razvoj. Jednom kad igra iz razvojne faze uđe u stadij beta testiranja (dakle, **2-3** mjeseca je dijeli od izlaska na tržište), najavljujemo je opširnije u rubrici *Najave*. Treba spomenuti da su datumi izlaska što ih nalazite u *Info* okviriću rubrika *Na tragu* i *Najave* podložni promjenama izdavača, tako da ne možemo jamčiti da će igra najavljena za srpanj u srpnju i izaći.
Eh da, umalo zaboravih: dužan sam našem <SPLAT> dragom <SPLAT, SPLAT> *Damiru Rukavini* ispriku jer nam se potkrala pogreška. U recenziji *Heavy Geara*, u prošlom broju, igra je greškom dobila ocjenu **89%**, dok joj je *Damir* u stvarnosti dao **50%** s obrazloženjem: *"Igra se odvija u Heavy Gear svemiru. Treba li više razloga?"*. Eto, ako vam to išta znači u životu.

P.S. Pozivamo čitatelje koji piju *Coca Colu* u ogromnim količinama da *Dariu Rakovcu* pošalju čepove na adresu redakcije jer dotičnom nedostaju samo još **2** čepa da osvoji nagradu u njihovoj nagradnoj igri.

Take care!

**Odlučili ste progovoriti i izraziti svoje (ne)zadovoljstvo Hackerom. Muči vas što današnje igre zahtijevaju 3Dfx? Ne sviđaju vam se rubrike u Hackeru? Vi bi to deset puta bolje, samo da vam damo da probate? Jedva čekamo da čujemo vaše mišljenje. Najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!! I nemojte zaboraviti u pismu (dakle, ne na kuverti) napisati svoju adresu tako da vam, u slučaju da smo vaše pismo odabrali kao pismo mjeseca, možemo poslati nagradu.**

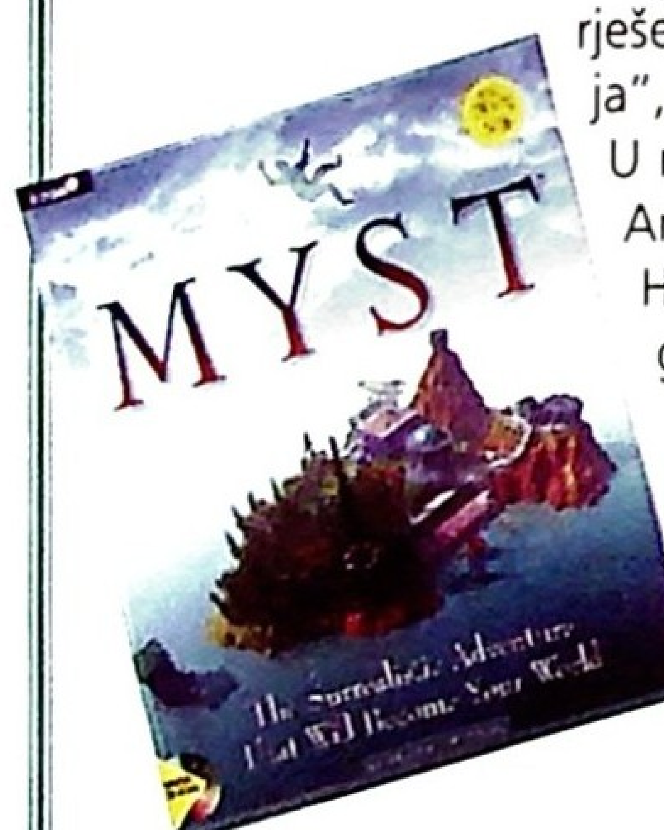


## pismo mjESECA

### Amiga lives, Bero rulez!

Bok!
Pišem vam po drugi put. Moje prošlo pismo niste objavili, vjerojatno zato što nisam ništa napisao o PC-u. Uz duboke isprike, ispravljam grešku. Moj problem je sljedeći: imam svoj Intel Pentium-XVIII, nabavio sam igricu "hem-hem-ćem-ko-zna-koju" i na ekranu mi se ispisalo da nemam dovoljno MHz. To sam se trebao i sam sjetiti jer 4000 MHz nije dovoljno ni za Tetris na PC-u. E sad, imam procesor na 2800 GHz, no pojavio se drugi problem – ne mogu poreknuti igricu bez nove Patrix m3 Voodoo kartice. Moj prijatelj mi kaže da ju je našao za 6700 Kn pa se pitam zašto je tako jeftina.

A sad nešto o najboljem kompjuteru ikad napravljenom – Amigi. Zašto se prema nama odnosite kao prema drugorazrednim zaostalim bijednicim? Sami ste primjetili da se Amigino tržište igara budi pa zašto onda ne povećate prostor za te igrice nego ste ga namjerno smanjili na 3 stranice kako bi imali prostora za PC hardver. Veeeeeliku podršku dajem Beri koji je dokazao da je pravi Amigaš. Pošto će se Amiga pomoću Gatewaya uskoro naći u samom vrhu, prestanite se prema nama odnositi kao prema najobičnijim entuzijastima i posvetite nama i Amigi prostor koji zaslužuje. U rubrici "Rješenja" rješenja su za PC, isto je tako i s "Pismima čitatelja", "Special reportom", "S.O.S.", i "Bez panike". U najavi urednika uopće ne spominjete igre za Amigu. Neću vam prijetiti da ću prestati kupovati Hacker jer je on sastavni dio mog petnaestogodišnjeg života, no molim vas da malo razmislite o svemu ovome.

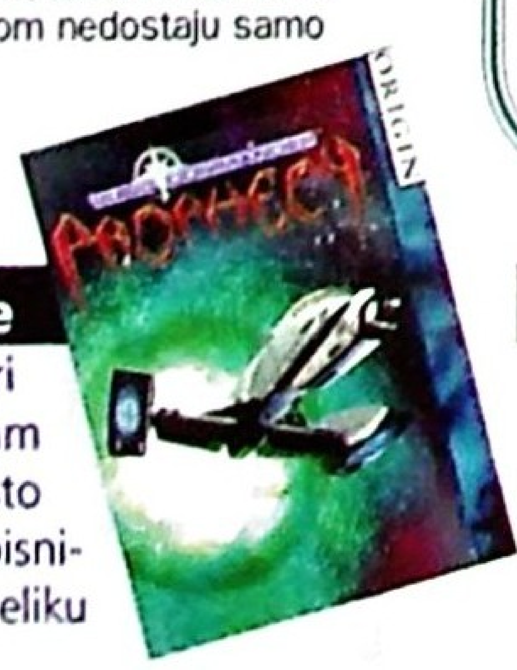



P.S. Još jednom se ispričavam što nemam PC
P.S.S. Pozdrav svim Amigašima i Beri uz poruku: "Samo taki nastavi"

Branimir

**Uh, uh, nemoj tako... Samo Beri pozdravi, a meni? Hej, i ja sam Amigaš uvijek. Amiga JE (kako to lijepo kaže moj frend Dobrica) "bila i ostala moja jedina ljubav". OK Brane, Amiga od sljedećeg broja dobiva 4 standardne stranice, a kad opet povećamo broj stranica – mislit ćemo i na Amigaše. Deal? Uostalom, nemoj zanemariti da Hacker, od svih časopisa na našim prostorima, jedini na svom CD-u ima prostor posvećen Amigi. I javi nam se što hitnije u redakciju da ostaviš svoje podatke jer nam nisi napisao adresu. Šteta da Amiga Myst koji ti dajemo kao nagradu za pismo mjeseca u ovom broju, završi u krivim rukama. 01 435 179. Call now! Traži urednika.**

## Wing Commander putuje u Našice



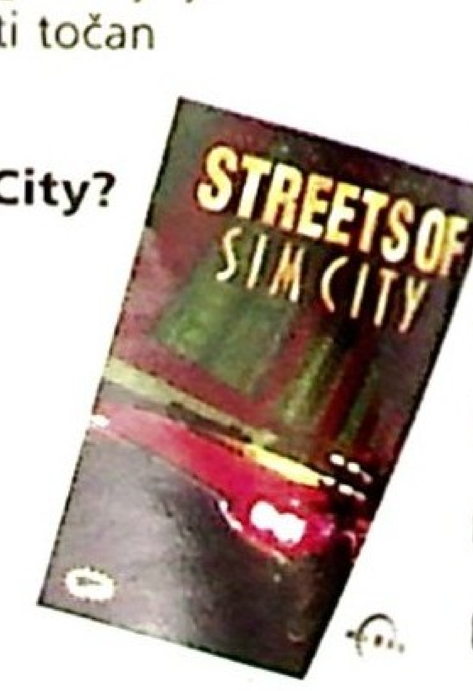

Iako smo vas u prošlom broju u nagradnoj igri za Wing Commander: Prophecy pozvali da nam svoje dopisnice pošaljete do 10 veljače, umjesto ožujka, to vas nije omelo da nas zatrpate dopisnicama, što je bilo i za očekivati s obzirom na veliku popularnost i medijsku prašinu koju Wing Commander serijal uvijek diže oko sebe. Bilo kako bilo, izvukli smo sretnog dobitnika. Wing Commander: Prophecy putuje (zadržite dah) u Našice, a dobitnik je **Ivo Pintarić**. Čestitamo Ivi i nadamo se da će uz WC provesti nezaboravne trenutke zabave, a ostalima poručujemo da ne odustaju i da sudjeluju u novoj nagradnoj igri.

## Sreća ide samo najupornijima!

I dok je WC Prophecy već na putu za Našice, svi vi koji ne gubite nadu imate priliku osvojiti najnoviji izdanak Sim City serijala – Streets of Sim City (recenziju čitajte u sljedećem broju). Sve što trebate napraviti da biste osvojili ovu igru koja je stigla u redakciju pred samo zaključenje broja je na dopisnicu napisati točan odgovor na postavljeno pitanje i poslati ju na adresu:

**Janus-Lingua d.o.o.**
**(za Streets of Sim City nagradnu igru)**
**Petrinjska 11/IV**
**10 000 Zagreb**

**Tko je izdao Streets of Sim City?**
**A) Electronic Arts**
**B) Maxis**
**C) Team 17**
**D) Westwood**
**E) Croatia Records**



# pisma čitatelja

## SPEAK UP YOUR MIND!

**Nešto vas tišti? Imate prijedloge? Primjedbe? Bit će nam drago da čujemo i vaše mišljenje. Vaša pisma šaljite e-mailom na adresu hacker@janus.hr ili poštom:**
**Janus-Lingua d.o.o. (za "Pisma čitatelja")**
**Petrinjska 11/IV**
**10 000 Zagreb**

**Ako nas vaše pismo uspije zaintrigirati, potrudit ćemo se da ne završi u košu već na stolu glavnog urednika. I ne zaboravite - najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!**

### Dolje karizmatični Bill!

Poštovano uredništvo Hackera,
glavna vijest je sljedeća: konačno se dogodilo! Aleluja! Na sastanku informatičara u Bruxellu glavna zvijezda Bill Gates zvani Sotonicus dobio je tortu u glavu od svojih vjernih obožavatelja (čitaj: razjarene rulje), baš kao u filmovima o Stanliu i Oliu. Napokon se netko sjetio progovoriti/djelovati protiv Billa i kompanije mu Microsoft. Dolje karizmatični Bill! Živjela torta!

**Tako je... Jedva čekam Billov posjet Hrvatskoj pa da mu i ja pokažem koliko ga obožavam. Samo, ja ću gađati tortom u kojoj se krije opeka.**

### 3Dfx sucks!

"Primjetio sam da na vašem CD-u ima puno igara koje traže 3Dfx. Morate biti svjesni toga da puno vaših čitatelja nema 3D ubrzivačku karticu pa izbjegavajte takve igre"

Bero

**Svjesni smo mi da mnogi naši čitatelji nemaju 3Dfx, no vjerujem da si i ti svjestan da ne radimo mi igre koje stavljamo na CD i da ne ovisi o nama hoće li buduće igre tražiti 3Dfx, to ovisi o industriji igara koja se ravna po željama većine igrača... Ili bi tako trebalo biti... Na žalost, ostaje nam jedino da se opremimo nekom 3D ubrzivačkom karticom koje će vrlo brzo postati podrazumijevani dio minimalne konfiguracije za pokretanje neke igre. Mark my words...**

### Propalitet mjeseca

Preporuka mjeseca je vrlo dobra ideja jer tako znamo koje su još igre, osim teme broja, u samom vrhu. Mogli biste uvesti npr. "Propalitet mjeseca"

Leo iz Županje

**Hmmmm... Imali smo jednom takvu rubriku, zvala se Trashcan. Ukinuli smo je... Na zahtjev čitatelja...**

### Imam tri prijedloga

Povećajte broj rješenja, šifri za igre i stavite mega postere. Zaboravio sam može li se se član Hacker kluba postati ikako drukčije osim pretplatom...

Nikola iz Osijeka

**Sva tri prijedloga su ispunjena u Hackerovom specijalnom izdanju Hacker Plus kojeg naši pretplatnici dobivaju besplatno. S druge strane, Hacker je svojim CD-om pojačao rubrike za pomoć čitateljima.Član Hacker kluba se postaje pretplatom na Hacker i nikako drugačije...**

### Ne znate testirati hardver

Poštovano uredništvo,
Povećanje formata časopisa i CD približilo vas je europskim standardima, ali je još dug put pred vama, blah, blah, truć, truć.
Imam par prijedloga...

Kakav je to "Veliki test video kartica"? Teksta za pod nokat i dvije tabličice! Bez cijena, zastupnika, WWW stranica proizvođača (osim za S3) i podataka o karticama. A testni stroj – Pentium 200 MMX! "Tipični" stroj na našim prostorima. A test joysticka iz broja 33? Najjadnije hrpe plastike ikad skupljene na jednom mjestu. Shvaćam da ste tražili plastičnjake što bliže hrvatskom džepu, ali je ono ipak jad nad jadovima. Sa strahom očekujem test Voodoo 2 kartice. Dajte nam malo više informacija u testovima hardvera. Nitko vas neće ugristi napišete li koliko piksela i poligona kartica baca u seknudi na ekran. Prolistajte BUG za brzi tečaj iz pravljenja testova.

Lukica Ćosić iz Kutine

**Oštro, huh? Ti si, Lukice, vjerojatno preozbiljno shvatio tekst "Veliki test video kartica" na naslovnici Hackera. Naravno da testovi hardvera u Hackeru nisu toliko dubinski, ozbiljni i precizni kao u časopisu BUG, koji u svojim laboratorijima testira hardver pod svim mogućim uvjetima, što i očekuju čitatelji jednog takvog časopisa. Što se nas tiče, ne vjerujemo da bi naši čitatelji bili zadovoljni s velikim testovima hardvera na 20-ak i više stranica. Umjesto toga, rubrika Hardver postoji zato da vas informira o prednostima i nedostacima hardvera zanimljivog igračima i u tom smislu smo dovoljno informativni i precizni. Vjerujemo da si zadovoljniji novim tablicama za hardver koje smo uveli u prošlom broju. A možda ćeš biti sretniji kada u ovom broju pročitaš test Microsoft Sidewinder Force Feedback joysticka, kojeg smo uistinu testirali prvi u Hrvatskoj (a to svakako nije "plastičnjak"). Što se tiče Voodoo 2 kartica, njih ćemo, kao i ostali časopisi, opisati čim stignu u Hrvatsku. Do tada, u ovom broju možeš čitati Patrikov odličan Voodoo 2 Dossier i vidjeti čemu se možeš nadati... Jesmo li se popravili?**

### Ludi Hacker Ivek

Štovana redakcijo Hackera,
Vjerovali ili ne, dijelite grad sa superprvakom što se tiče igara, a to sam ja – LUDI HACKER IVEK. Završio sam sve igre koje su vrijedne spomena. Toliko sam lud da bih završio avanturu koja ima bug, toliki sam vunderkid da bih satro bilo koju doomoliku igru čak i da protivnici imaju šifre za besmrtnost, toliko sam puknut da u "fajterskim" igrama koristim poteze za koje ni stvaratelji tih igara nisu čuli, toliki sam manga da u RTS-ovima uništim protivničku bazu prije nego otvorim kutiju igre. Kad vi jednog dana budete mogli sve to što sam ja uspio, napisat ću zbirku pjesama o vama. Dakle, ako ikad otvorite rubriku Hall of Fame, ali ne za igre nego za igrače, znate čija će slika prva krasiti vaš Hacker.

Puno pozdrava,
Dipl. Ing. Hck. Dr. Ivan Gergely

**Da, da... I što se poslije dogodilo? Mama je uletjela u tvoju sobu i viknula: "Probudi se već jednom, zakasnit ćeš u školu!".**

### Želim biti urednik Hackera

Poštovano uredništvo,
Pišem vam ovo pismo čisto zato što ste mi najbolji i uvijek ćete mi takvi i ostati. Počeo sam vas čitati od 25 broja i od tada vas ne propuštam. Kad mi netko spomene Teen ili OK!, odmah zamrem -- to su samo ženske gluposti. Znam, one misle da je Hacker glupost, ali glavno da mi muški znamo da nije. No, prijeđimo odmah na vaš sadržaj. Hack CD je ludilo – ne samo zbog savršenih igara već i zbog savršenih programa. Trenutačno mi prijeti isključenje kompjutora: moram učiti. Uglavnom, vrijeme provodim za PC-jem, a ne za knjigom i takav mi se život sviđa. Što se tiče moje budućnosti, želio bih postati što i vi, tj. voditi najbolji časopis na svijetu. Uuuups... Virus mi sada napada kompjutor... Drago moje uredništvo, puno pozdrava od vašeg najvjernijeg čitatelja, bog, bog.

Ivan Mrčić, Split

**Ivane, Ivane... Zar se uistinu želiš odreći obrazovanja i diplome i završiti kao urednik Hackera? Završiti poput mene? Pogledaj samo moju sliku u uvodniku i reci, gleda li te čovjek koji je uspio u životu? "Igrat ćeš nove igre", rekli su, "doživjeti mnoga uzbuđenja, biti u toku s novim trendovima i događanjima". Reklamni oglasi uvijek zvuče savršeno...**
**P.S. Zaboravio si jednu stvar: da bi postao urednikom Hackera, ipak ti treba nešto više od srednje škole i poznavanja igara. Da se ipak primiš knjige?**

### Dir Hekr

Evo, pišem vam po jubilarni deseti put i molim vas da moje pismo ne završi kao sirovina za proizvodnju papirnatih avionćića. Prvo sam dužan priznati da Hacker čitam tek od broja 18 i moram se osvrnuti na ozbiljan problem - neredovitost. Drugi trn u vašem oku su sve češće tiskarske greške. Što se tiče tekstova i recenzija, e tu ste fakat pobrali sve pozitine atribute. Još vam moram napomenuti da, ako ste u mogućnosti tj. ako smijete, sve oglašivače stavite na jedno mjesto i time olakšajte muke, a ne kao dosad jer ste se opasno približili "Mili". Glede Hack CD-a i o njemu, samo tako nastavite, ali vas molim, uslišite molbe nas PSX-aša i zakrpajte i nama koji demo. Molim vas, nemojte ovo pismo shvatite kao pljuvanje po Hackeru nego samo naglašavanje nekih činjenica i propusta. I eto, želim vam još puno sreće, veće plaće i još puuuuno brojeva.
P.S. Nedavno sam se pretplatio i moram vas pohvaliti: sve što ste obećali, istina je.
P.P.S. Ako vam se pismo sviđa, pročitajte ga, a ako ne – uvijek vam ostaje opcija s početka ovog pisma, čuo sam da leti i do sto metara.

Pozdrav od Gogya iz Purgervilla
(čitaj: Zagreba)

**Istina, posljednja dva broja su malo zakasnila na kioske zbog obima posla koji od nas zahtijeva Hack CD. Osim toga, pripremali smo iznenađenje za sve članove Hacker kluba – Hacker Plus, posebno izdanje Hackera. Sada smo se s Hack CD-om uigrali, tako da ne vjerujemo da će biti ikakvog razloga za kašnjenje časopisa na kioske (jedan od razloga zašto se dobro pretplatiti na Hacker). Ili za tiskarskim greškama, koje se potkradu pet do dvanaest... Što se tiče PSX demoa na Hack CD-u, tu su stvari nevjerojatno komplicirane zahvaljujući Sonyju, koji drži sva prava na svoju konzolu i točno kontrolira što i gdje se smije objaviti. Trenutačno pregovaramo s njima i pokušavamo im objasniti da bi bilo dobro kad bi nam dopustili da objavimo PSX demoe na Hack CD-u. Kako će to završiti, vidjet ćemo...**

**A sada dosta, došla mi je Nada pospremiti stol i upravo od tvog pisma radi jedan prekrasan avionćić. Vjeruj, dobro leti...**

## CD - ljevica i desnica

**Dosad smo uglavnom dobivali pohvale za CD, no kako želimo da se ovdje čuje svačije mišljenje, objavljujemo tri tipična pisma koja zastupaju mišljenje "ljevičara", "desničara" i "neopredjeljenih".**

### LJEVIČAR

Poštovano uredništvo!
Redovito čitam najbolji informatički časopis u Hrvatskoj, Hacker, no moram priznati da mi vaš CD nije nimalo simpatičan. Bio mi je puno bolji kada još nismo razmišljali o CD-u. Cijena je bila prikladna, a sada kad je došao PDV i CD, cijena je poskočila. Mislim da je previsoka i da je treba sniziti. Kad bi još samo maknuli CD, bio bi to opet stari dobri Hacker. Moji prijatelji u školi ne mogu si ga priuštiti pa me uvijek mole da ga donesem u školu, ali to nije dobro za moj Hacker jer ga vratim doma u raspadnom stanju. Zato vas molim: snizite cijenu časopisa pa da u starosti mogu unucima pokazivati dobro očuvane brojeve Hackera, najboljeg informatičkog časopisa mog vremena.

Marko (12)

### DESNIČAR

Kada sam pročitao u 33. broju pismo u kojem je pisalo da CD ništa ne valja, zaprepastio sam se jer mi moramo znati da su se ljudi danonoćno mučili da bi mi bili sretniji. Draga redakcijo, predlažem vam da uklonite reklame te umjesto njih stavite još par recenzija, a onda uzmete duuuug odmor od uređivanja Hackera.

Matko Gović

### NEOPREDIJELJEN

Štovano uredništvo,
Kakav vam je časopis - ne trebam ni govoriti. Ja nemam nikakav PC, ali vas ipak čitam. Samo tako nastavite i CD neka i dalje ide uz časopis. Rekao sam da nemam PC, ali igre i ostalo sa CD-a pogledam kod prijatelja.

Ivan iz Zadra

**Kako sam već u nekoliko navrata objasnio službeni stav redakcije u vezi Hack CD-a, smatram suvišnim bilo što komentirati. Umjesto toga, objavljujemo Damirovo pismo koje najbolje projicira naš stav prema Hack CD-u...**

Prije se u pismima čitatelja moglo uvijek pročitati "Ubacite CD, bilo bi dobro da imate CD prilog" i tako unedogled, a onda CD prilog stigne pa pišu "Mislimo da CD prilog nije potreban jer nas ne zanimaju shareware igre i pokoji programčić koji već imamo". A molim vas lijepo, što ste očekivali na CD-u, možda kompletnu verziju Resident Evila i Windowsa 95?!? CD prilog smo tražili svjesno, znajući što će biti na njemu. Ja samo želim reći da bi trebali biti zadovoljni jer smo to i tražili, ali će se naći netko pametan i reći da je cijena prevelika. E pa, onda se pretplati i uštedi, a ako to nije dosta, onda se malo strpi dok novi broj ne postane "stari" pa ga naruči po cijeni od 11 Kn.

Damir "Psycho" Gašparović (18) iz Karlovca

**Posljednje vijesti:** **Glasina nikad dosta** Priča se da će Sonyeva nova konzola Katana umjesto skupog DVD-a rabiti MiniDisc format. Živi bili pa vidjeli... **Samsung Electronics** je od Digitala kupio licencu za Alpha arhitekturu. Analitičari kažu da je ovaj potez samo početak Samsungovog potpunog preuzimanja Alphe. **Computer Associates International** Inc. je za svaku dionicu tvrtke Computer Sciences Corp. ponudio $108, čime ulazi u posao vrijedan oko 9 milijardi dolara.

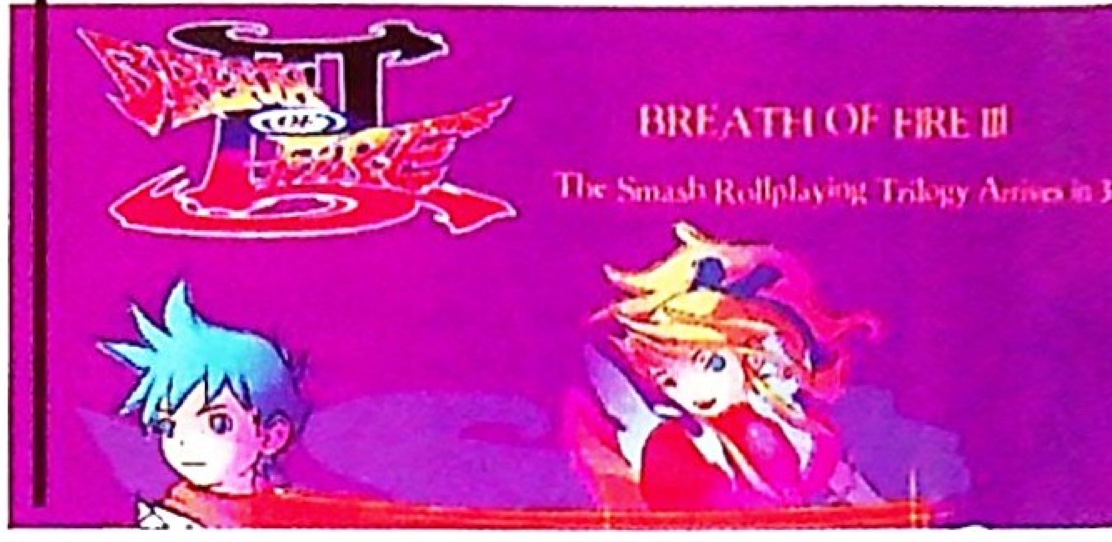
# Kvejkovci navalite



Za sve ljubitelje *Quake 2* igara (i onih koje tako izgledaju) izabrali smo nekoliko Internet siteova koji nude sve što ima bilo kakve veze s "klanjem godine". Za početak, usmjerite vaše browsere na *The Absolute Quake File Archives* (idgames.gameaholic.com), gdje su svi mogući patchevi i drugi dodatni fileovi. Nakon toga, potražite *Planet Quake* (www.planetquake.com) koji vam nudi novosti, savjete, rješenja i brdo drugih kvejkolikih potrepština. Ako želite igrati multiplayer, a još nemate svoj klan, pokušajte na www.mpog.com/clanring, gdje vas buduća ekipa već čeka. Za kraj čuvamo *Quake 2 Bibliju* (www.gamers.com/bibles/quake2), stručno štivo svakog pravog Q2 vjernika.

# Duh iz prošlosti

Sigurno se rijetki sjećaju igara *Breath of Fire I* i *II* još iz doba *Super NESA*. Ovi RPG-ovi će uskoro dobiti nastavak, iako s poprilično zakašnjenjem. Jedino što će u novoj igri privući pozornost je glavni lik *Ryu* koji se sada može pretvoriti u pravog zmaja i što može naučiti nove poteze gledajući kako se protivnik bori. *Breath of Fire III* ničim ne privlači, jedino će imati sentimentalnu vrijednost za one koji su igrali prva dva dijela.




# Dominion: Storm Over Gift

Kad se *7th Level* odlučio povući iz svijeta računalnih igrara, prodao je prava na igre koje je u tom trenutku razvijao. Tako je *ION Storm* kupio prava na razvoj njihovog *C&C* klona pod nazivom *Dominion*, gdje ćete imati četiri rase na izbor s različitim vojnicima, vozilima i građevinama. *ION Storm* se hvali čak sa **100 000** frameova renderiranih animacija i **40** i više misija. Igračima će biti ponuđen i poseban editor za stvaranje novih scenarija i misija. Moža bi *ION Stormu* bilo bolje da od svih tih silnih najava na tržište konačno i izbace svoju prvu igru?



**Info**
**Proizvođač: ION STORM**
**Platforma: PC**

# Die by the Sword

Službeno, *Die by the Sword* je *"prava 3D borbena avantura"*, ili još jedan *Quakeoliki* proizvod. Iako ljubitelji takvih igri drže da *Quake* nema konkurencije, ova igra ipak nosi vrlo zanimljive novosti. Najzanimljiviji je grafički engine nazvan *VSIM* koji tijekom igranja prilagođava pokrete situaciji u kojoj se vaš lik nalazi. To znači: ako se protivniku približite s jedne strane i odrubite mu glavu, ona će odletjeti u smjeru iz kojeg ste napali. Još jedan adut igre je editor pokreta kojim možete nekoliko kombiniranih pokreta dodijeliti određenoj tipki. *Die by the Sword* bi trebao izaći krajem ovog mjeseca.







**Info**
**Proizvođač: INTERPLAY**
**Platforma: PC**

# Slatke muke po Billu



Opće je poznata činjenica da je *Bill Gates* najomiljeniji čovjek na svijetu. To je pokazao i Briselski događaj, kad mu je jedan od njegovih obožavatelja u znak ljubavi poklonio tortu. Sve bi ovo bilo vrlo nezanimljivo da *Billu* torta nije bila servirana letećim putem izravno u glavu. Ovim je potezom talentirani i precizni gospodin zaslužio sudjelovanje na Olimpijskim igrama, a naša se redakcija pita zašto u torti nije bilo glačalo ili cigla, kao što smo to vidjeli u nekim crtićima.



# Ljudožderi napadaju



*Segasoft* radi na još jednom *Quake* klonu (milost !!!) u kojem ćete tamaniti gomilu vrlo gladnih mrtvaca koji su se zaželjeli malo ljudskog mesa (fuj). *Flesh Feest* će se odvijati na **14** nivoa, a na izbor će vam biti čak **50** oružja, što je ipak previše. Ukratko, *Flesh Feest* je još jedna igra koja se pokušava prodati na račun krvi koja ovdje teče u potocima.

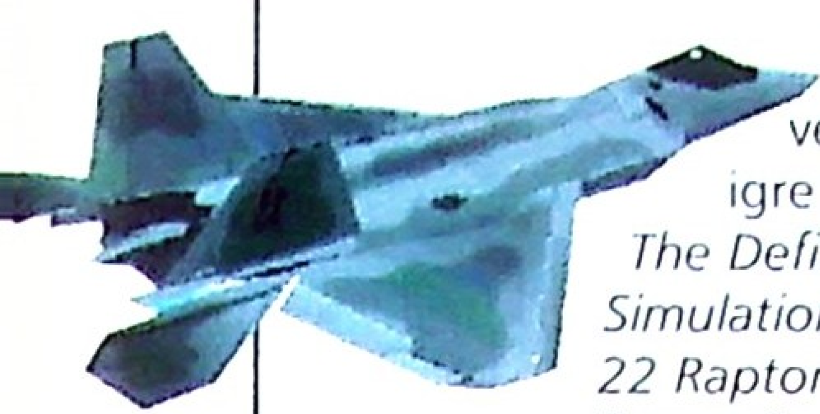


## INFO PLUS

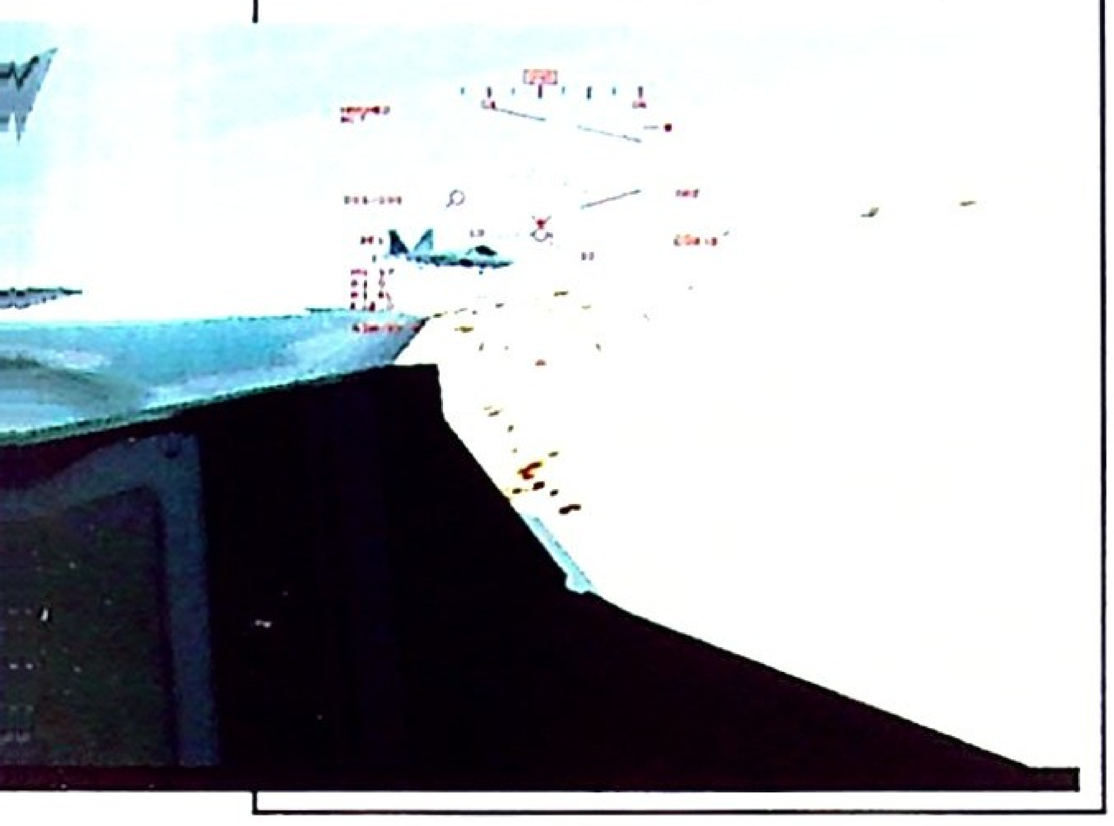
**Novac čini čuda**
New York Times će uskoro nuditi uslugu on-line igranja koja, doduše, neće sadržavati igre poput Tomb Raidera, nego interaktivni bridž, šah i slične "mozgolomke". Do ovog poteza nije došlo zato što je vodstvo ovih vrlo poznatih novina podjetinjilo, nego zato što se preko različitih reklama mogu zaraditi veliki novci.

**Deep Blue ide u rat**
Poznati IBM-ov šahist Deep Blue koji je prošle godine pobijedio Kasparova dobit će novi posao. IBM je s američkim ministarstvom energije ugovorio da će do 2001. godine razviti superračunalo (novi Deep Blue) koje će biti u stanju obraditi 100 trilijuna operacija u sekundi, a služit će za simuliranje prirodnih katastrofa na američkom nuklearnom arsenalu i time provjeriti njegovu sigurnost.

# Prvi pogled na iF-22 V 5.0



Iako smo verziju 5.0 igre *iF-22. The Definitive Simulation of the F-22 Raptor* najavili u prošlom *Infu+*, *Interactive Magic* je objavio nove slike iz dotične igre gdje se može vidjeti da je grafika uistinu poboljšana i da je dodan novi virtualni pogled iz kokpita.



# M1 Tank Platoon 2

*Microprose* će u proljeće izdati novi nastavak svoje poznate simulacije tenkova *M1 Tank Platoon* iz davne 1989. koja je još i danas vrlo popularna. Novi će nastavak imati čak 70 autentičnih vozila, a odvijat će se na jednom od pet prostora: u *Zaljevu*, na *Dalekom Istoku*, *Sjevernoj Africi*, *Balkanu* i *centralnoj Europi*.





**Info**
Proizvođač: MICROPROSE
Platforma: PC

# Heroji nemaju mira



Ako ste se oduvijek željeli zvati *Connor Mac Lyrr* i biti jedina osoba koja može spasiti svijet od *"zlih sila koje su se probudile i uništavaju sve što im se nađe na putu"*, tada je *King Quest 8* pravi naslov za vas. Ovaj RPG će (zasad) imati sedam nivoa, a na svakom od njih ćete imati posla čak sa stotinjak različitih čudovišta. Ponuđeno "oruđe" bit će prilično jednostavno (sjekira, koplje, čekić, mač), a u posebnim prigodama bit će vam ponuđene i magije. Igra će podržavati *3Dfx*, *Rendition*, *Direct3D* i *DirectDraw*, a zauzimat će "samo" jedan CD.



# Slatke muke po Lari

*Tomb Raider* vs. *Witchblade* je novi strip u kojem su glavne junakinje "božica" *Lara Croft* i superpolicajka iz *New Yorka - Sara Pezzini*. Strip je iznimno kvalitetno nacrtan, cure su "obdarene" s detaljima koje nije lako nacrtati mirne ruke. Jedina je mana stripa što su autori *Laru* preimenovali (slučajno ??) u *Lauru*, što zvuči previše nježno za nekoga tko se uokolo šeće sa dva revolvera i 10 cm2 odjeće.




# Gruesome Castle

Ako ste sretni vlasnik *3Dfx* kartice, onda će ovo biti pravi naslov za vas jer *Gruesome Castle* uz pomoć *3Dfx-a* izgleda uistinu predivno. Jedini je problem što je igra užasno djetinjasta: mada bi se iz naslova dalo zaključiti da je riječ o nekoj novoj horor avanturi, jedino što u ovom slučaju zastrašuje je neinteligencija osobe koja je smislila naziv proizvođača.









**Info**
Proizvođač: GEE WHIZ!
Platforma: PC

### Traži se dobar savjet

Brian Reynolds, jedan on dizajnera igre Civilisation 2, koji trenutačno radi na novoj turn-based strategiji Alpha Centauri, poslao je zanimljivu poruku na konferenciju comp.sys.ibm.pc.games.strategic. U njoj traži da mu se jave svi koji imaju bilo kakvu želju ili savjet vezan uz novo sučelje koje bi igra trebala rabiti. Pa eto, dragi čitatelji, javljajte se...

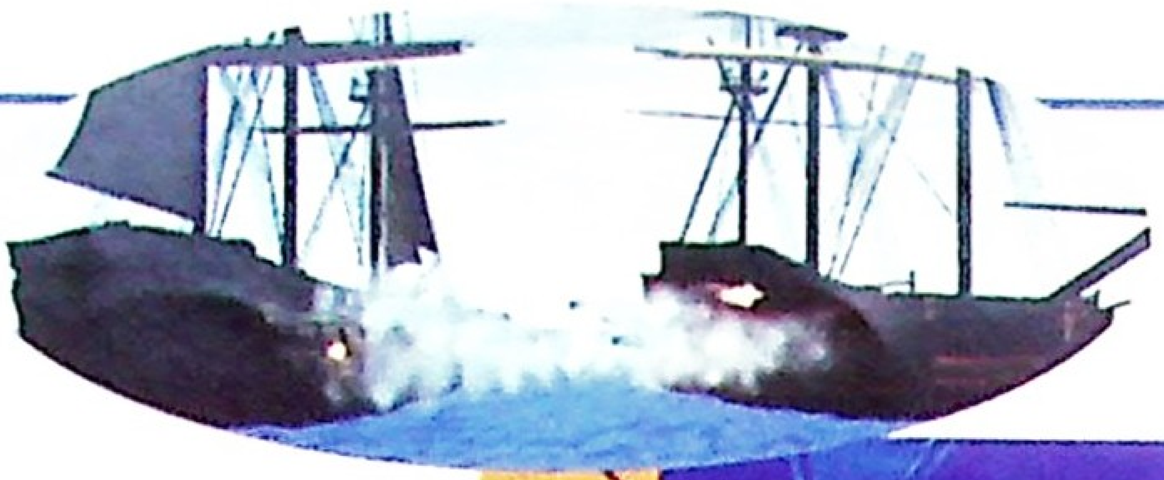
### GT Interactive upecao veliku ribu

Phillip J. Riese, jedan od glavnih šefova multinacionalne kompanije American Express dobio je svoju fotelju u nadzornom odboru tvrtke GT Interactive. S obzirom na Philipov renome i poznanstva diljem svijeta, može se slobodno reći da je GTI-u "pala sjekira u med".

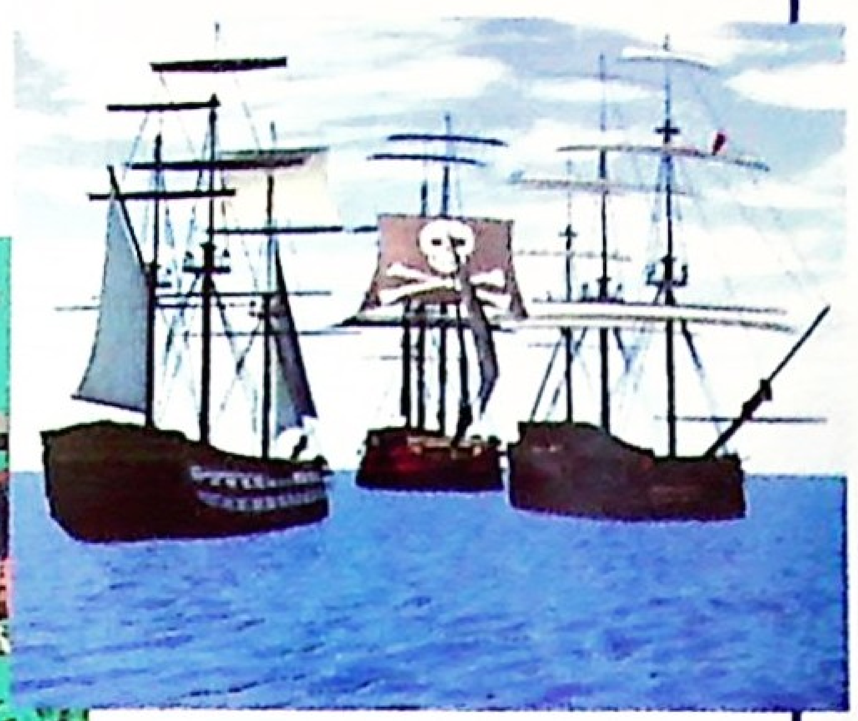
INFO PLUS

**Posljednje vijesti:** **Sony Computer Entertainment** je do sada u cijelom svijetu isporučio preko 30 milijuna Playstation igraćih konzola. **Treshold Entertainment, GT Interactive i 3D Realms** nakanili su napraviti Duke Nukem film.

# Tides of War







Autori igre *Tides of War* pokušavaju objediniti više žanrova u jednoj igru pa ćemo uskoro dobiti avanturistično-strategijsko-akcijsko-simulacijsku igru (bože, kamo ide ovaj svijet !?) koja će se, uz sve to, odvijati na moru. Igru ćete započeti kao "sitna zvijerka" na nekom malom brodu i rješavajući različite zadaće i misije polagano napredovati u gusarskom svijetu. S obzirom na broj izmiješanih žanrova, *Tides of War* će biti vrlo zanimljiva igra, tako barem tvrde njeni autori.

**Info**
Proizvođač: DEVIL'S THUMB ENTERTAINMENT
Platforma: PC

# Motorhead



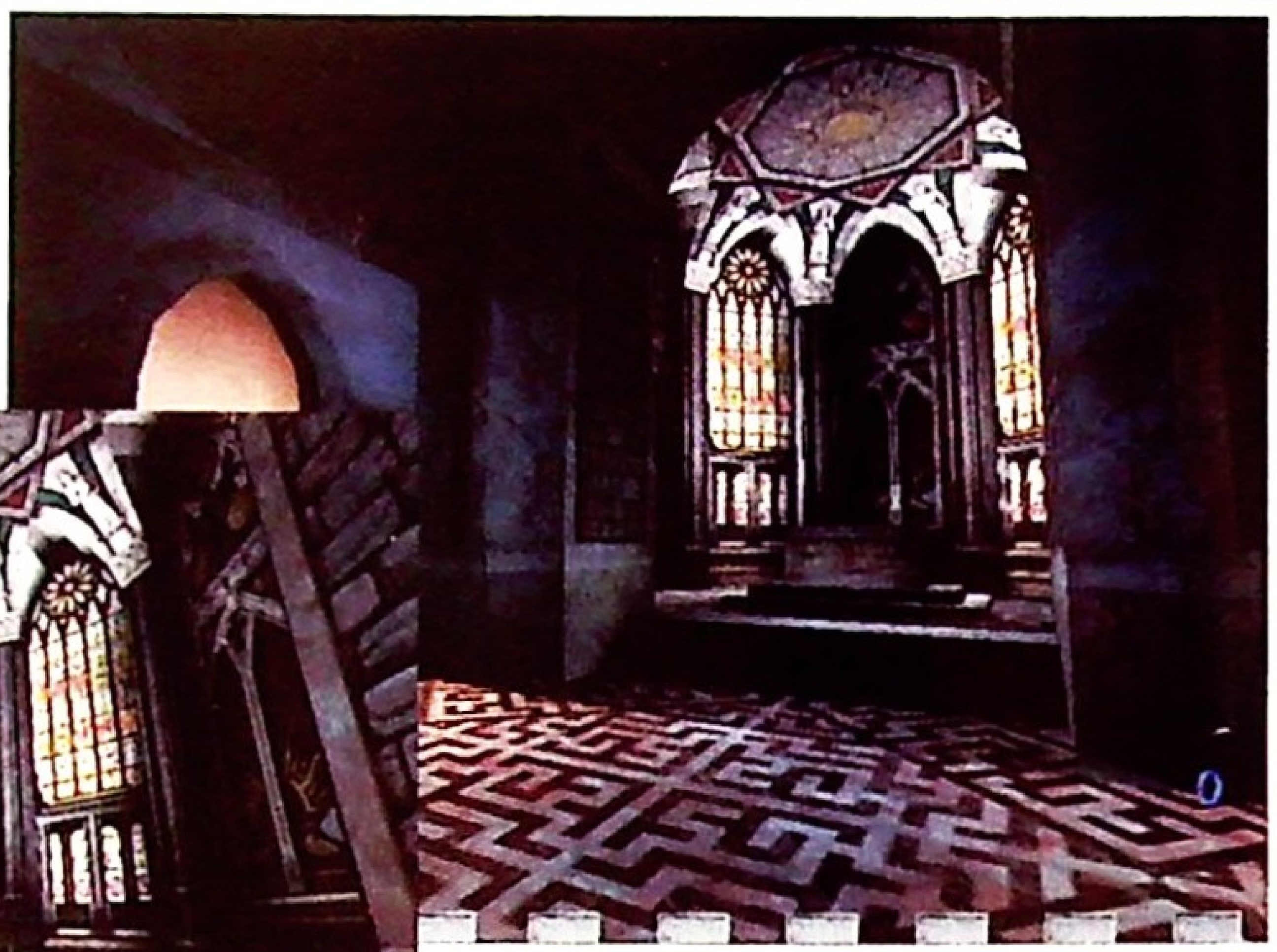
Evo konačno jedne igre koja će biti napravljena u Europi. Ekipa *Skandinavaca* radi na novoj trkaćoj simulaciji pod nazivom *Motorhead* koja bi trebala biti jedna od najbržih igara dosad s obzirom na broj frameova u sekundi (čak **50**). U igri ćete moći voziti na šest staza u različitim autima, ovisno o uspjehu (ukupno ih je **9**). Igra izgleda vrlo futuristično i mogla bi biti veliki konkurent *Need for Speedu 3*.






**Info**
Proizvođač: DIGITAL ILLUSIONS
Platforma: PC

# Wheel of Time





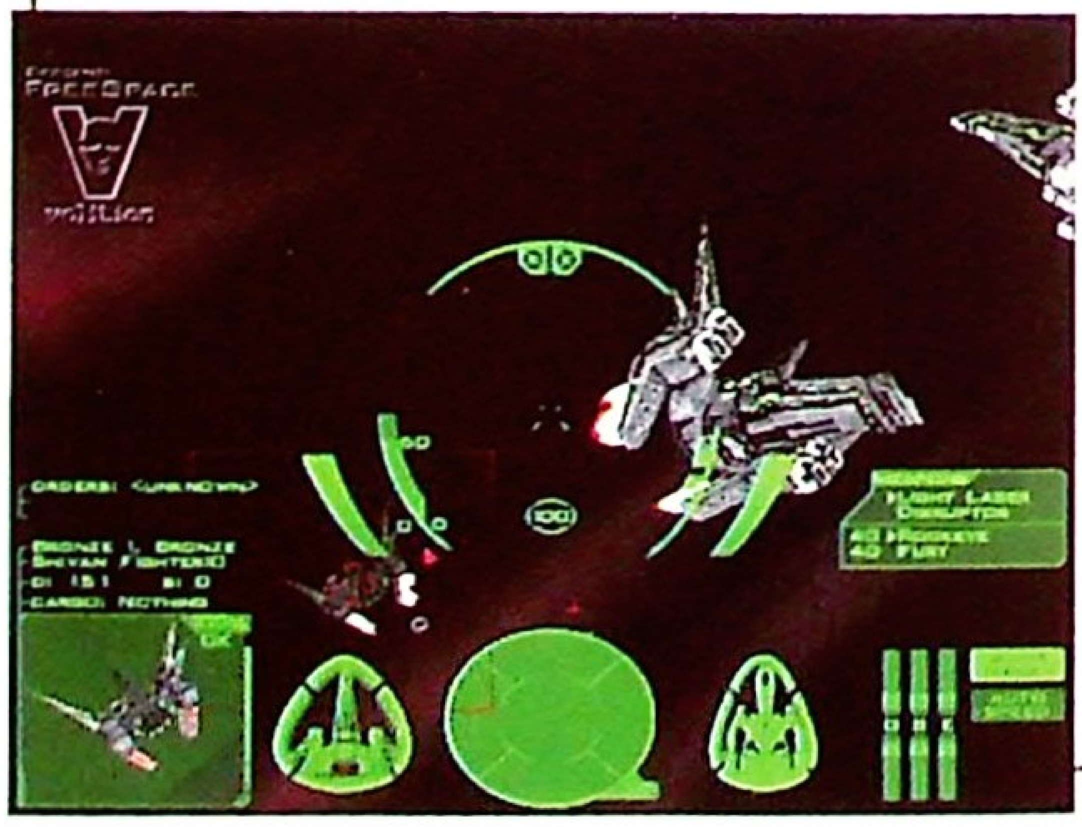
*Wheel of Time* je akcijska strategija utemeljena na istoimenoj seriji romana *Roberta Jordana*. Igrat će se u prvom licu, imat će elemente RPG-a i pokretat će je *Unreal* engine. Pošto se *Legend Entertainment* dosad iskazao samo u avanturama, bit će zanimljivo vidjeti što mogu učiniti u ovom potpuno drugačijem žanru.

**Info**
Proizvođač: LEGEND ENTERTAINMENT
Platforma: PC

# Descent: Freespace the Great War



Paralax, izdavačka kuća dobro poznata po svojim hit igrama Descent 1 i 2, nedavno se podjelila u dvije grupacije - Volition i Outrage Entertainment. Dok Outrage priprema klasični nastavak Descenta (Descent 3), Volition se opredjelio za drugačiji pristup. U Descent: Freespace the Great War se još uvijek radi o klasičnom Descentu kakvog svi znamo, samo što ovaj put nećete biti ograničeni podzemnim tunelima neke planete, već ćete se natjeravati širom galaksije u stilu Wing Commandera. Grafika je izvrsna, što je karakteristično za sve dosad napravljene Descente, no ugođaj je promijenjen jer je radnja prebačena u "slobodan svemir". Više o ovoj igri možete saznati u Damirovoj rubrici Najave u sljedećem broju ovog časopisa.



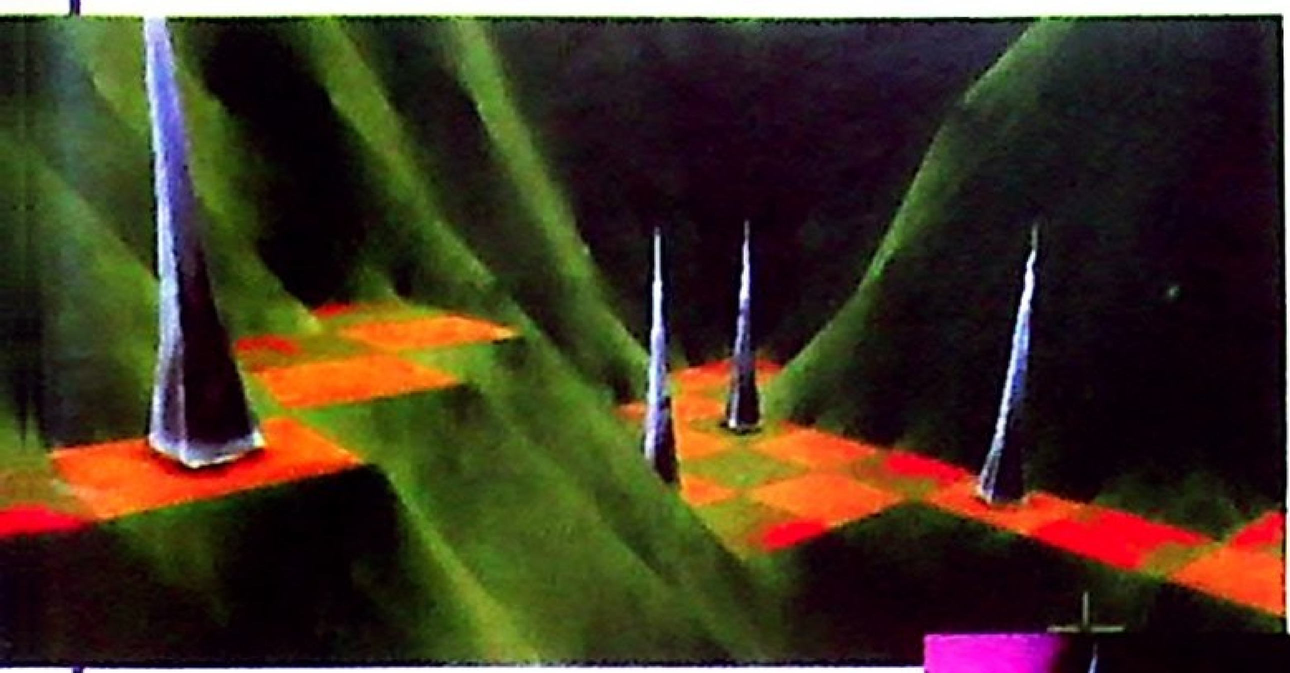
**Info**
Proizvođač: VOLITION
Platforma: PC

INFO PLUS

**2000. godine propast svijeta?**
Još su samo dvije godine ostale za riješenje problema 2000. godine koju bi većina današnjih kompjutora shvatila kao 1900. i time stvorila kaos u svijetu. Ova činjenica stvara sve veću paniku jer treba pregledati oko 60 milijardi linija kodova, a već je danas čak 10% manje stručnjaka nego što bi ih se moralo zaposliti. Za cijeli posao trebat će između 150 i 300 milijardi dolara, što je "prava sitnica" u odnosu na gubitke do kojih bi moglo doći.

**Novi standard za 56K modeme**
The International Telecommunications Union je na sastanku u Ženevi donio novi svjetski standard za sve 56K modeme. Komisija će se ponovno sastati u rujnu da službeno potvrdi novi standard koji će nositi naziv v.pcm. To znači da će još proći dosta vremena dok do nas dođu modemi s novim standardom, i još više dok ga prihvati ISP svih Hrvata - HPT.

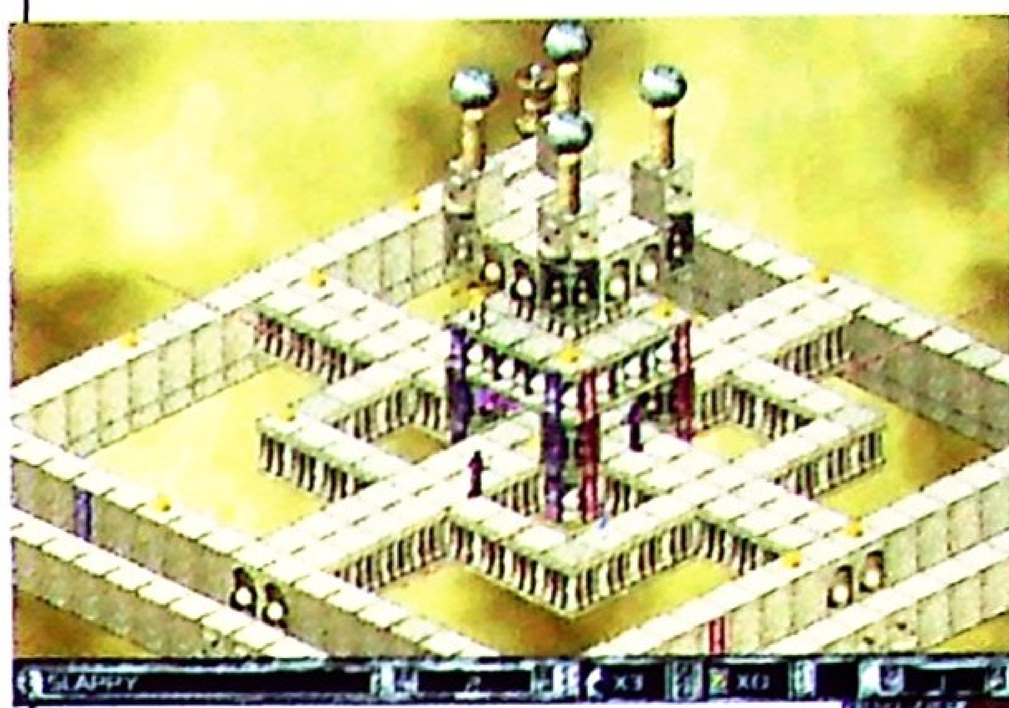
# Oživljena prošlost



Godine 1985. nastala je bizarna igra *Sentinel* u kojoj nije bilo nikakvih čudovišta, vozila, pucnjave ni zagonetki niti je bilo ikakvih elemenata igre. Ispunjena je bila različitim krajolicima a vi ste bili u ulozi nekakve energije (!?) koja je trebala doći do najviše točke dotičnog krajobraza. U toj vam se nakani suprostavila sila *Sentinel* pokušavajući vam uzeti potrebnu energiju. *Psygnosis* će izdati novu verziju ove prilično besmislene igre pod nazivom *Sentinel Returns* (jao nama), a u njoj će biti poboljšana jedino grafika.



# Lode Runner 2



*Lode Runner* je igra u kojoj rješavate različite zagonetke, skupljate bodove i izbjegavate "zločeste dečke". Prva inačica nastala je na *Appleu II* davne 1983, a poslije su stigle i one za *Commodore 64, PC* i *Mac*. Najnovija inačica će imati izometričan pogled u16-bitnoj grafici, odvijati se na 75 različitih nivoa, što je više nego dovoljno svakome tko želi vježbati svoje sive stanice.



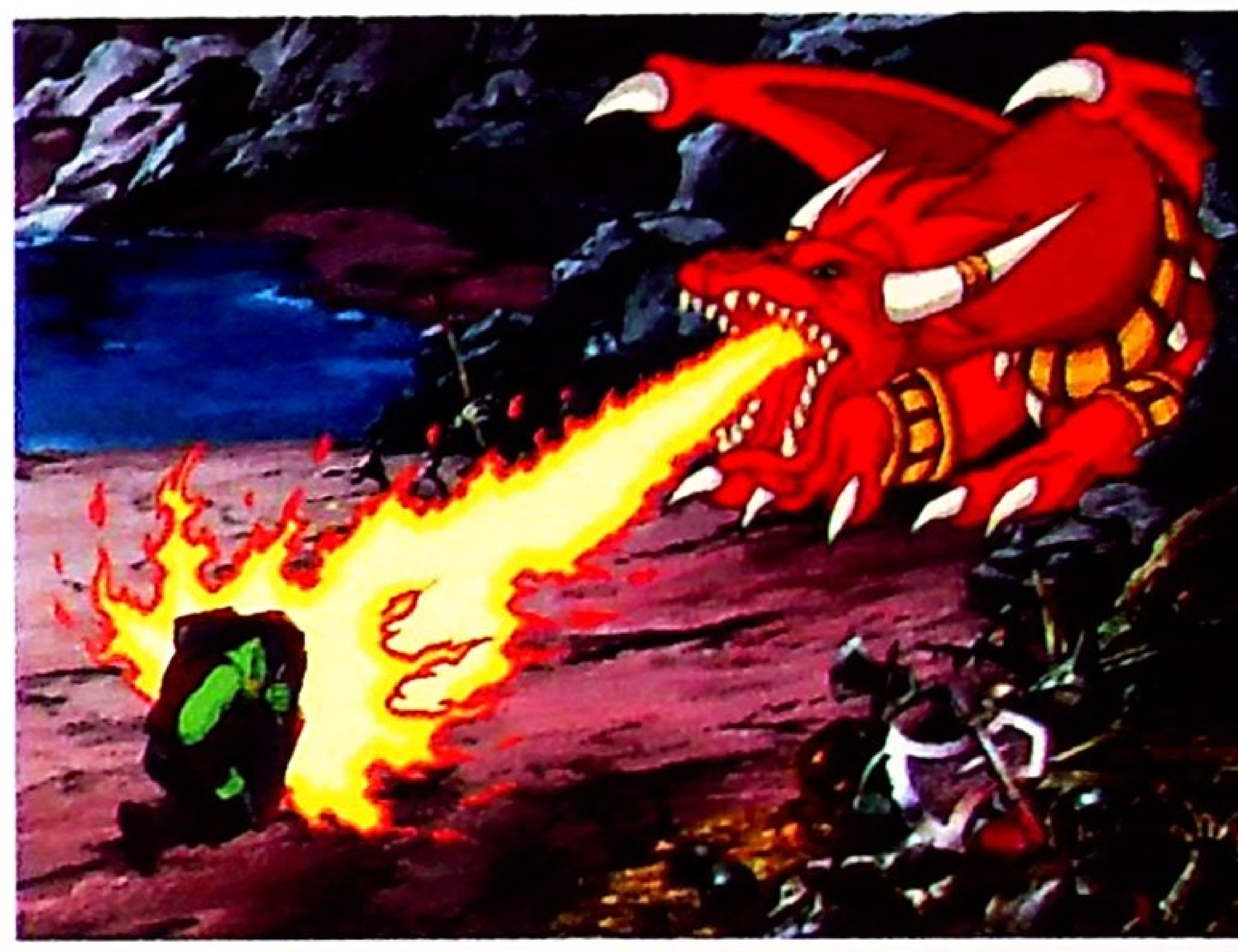
**Info**

**Proizvođač: PRESAGE SOFTWARE**
**Platforma: PC**

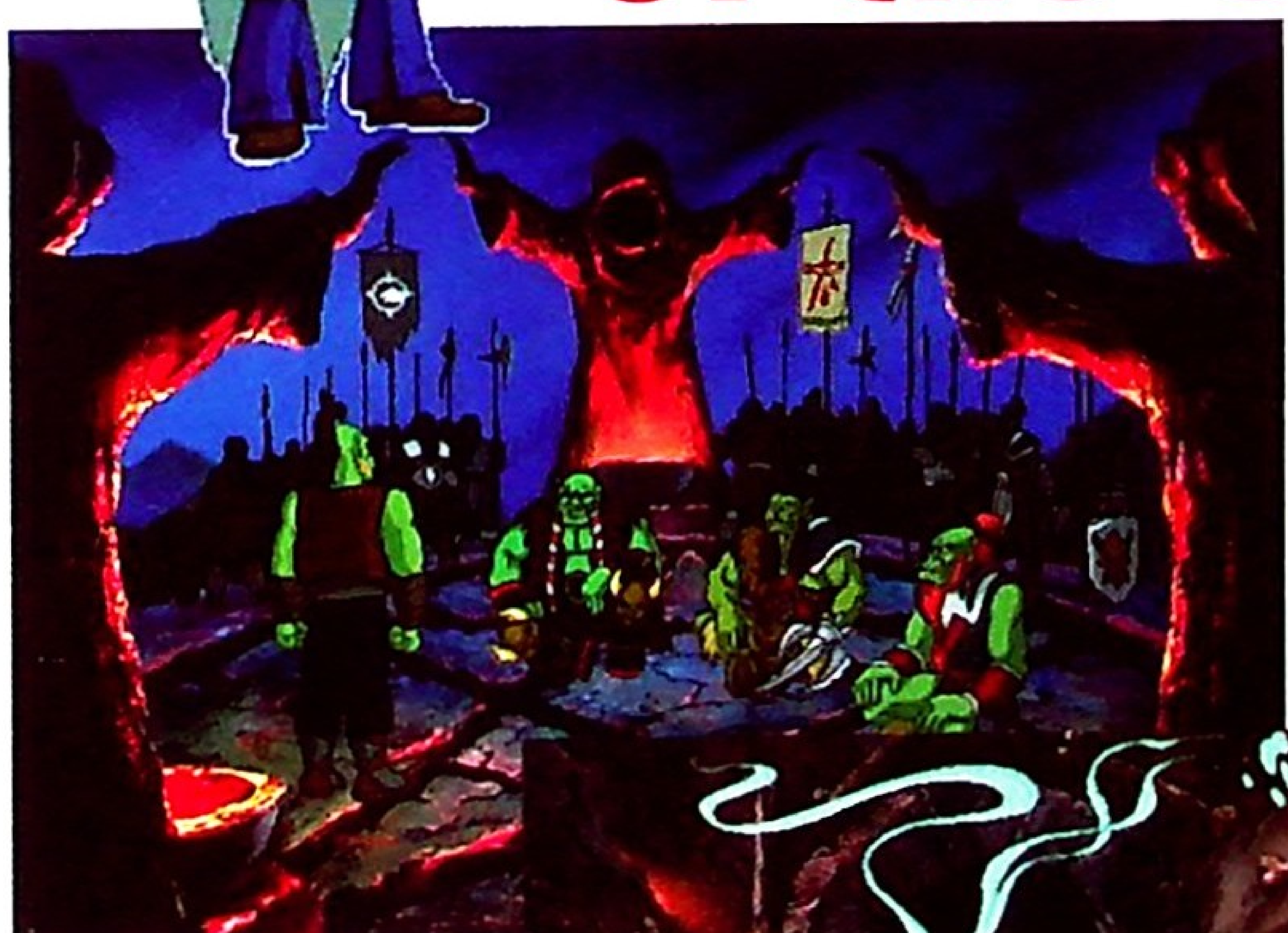
HACK EXCLUSIVE 2/98

# Warcraft Adventures: Lord of the Clans









Igra *Warcraft Adventures* već je najavljena u 28. broju, ali s obzirom da je od tada prošlo dosta vremena, *Blizzard* je izdao neke nove informacije i slike. Iako je ova avantura bila planirana za kraj prošle godine, po najnovijim vijestima trebala bi izaći u drugoj četvrtini ove godine. *Blizzardovci* su iz svoje izvrsne strategije odlučili napraviti avanturu jer smatraju da je to najbolji žanr za prikaz kulture i povijesti *Orka*, i na taj način u prvi plan staviti priču koja u strategiji nije bila toliko važna. Kao inspiraciju za ovu avanturu navode se *LucasArtsovi* klasici *Full Throttle*, *Day of the Tentacle* i *Sam n' Max Hit the Road*. Zanimljivo je da je ekipa koja radi na igri uistinu internacionalna. Animacije i crtanje radi *Animation Magic* iz *St. Petersburga*, a podružnica koja radi programiranje je u *Bostonu*. Međuscene radi tvrtka *Toon-Us-In Animation* iz *Južne Koreje*, a glavni *Blizzardovi* šefovi su u *Kaliforniji*. Sudeći po slikama koje smo dobili, izgleda da ova šarolika skupina uistinu zna što radi pa s nestrpljenjem očekujemo igru koja nudi potpuno novi pogled na *Warcraft* svijet.









INFO PLUS

### X-Men stiže na Mac

**MacSoft, tvrtka kojom upravlja GT Interactive je napravila konverziju igre X-Men za Macintosh. X-Men: The Ravages of Apocalypse ima dvije nove epizode, nova oružja i likove. U multiplayeru je moguće igrati deathmach biranjem jednog od likova X-Mena, što svim Macovcima jamči obilje psihički neuravnotežene zabave.**

### Montezuma's Return bez povratka ?

**Iz dalekog svijeta su do nas stigle glasine da su RandomSoft i Utopia Technologies raskinuli ugovor o distribuciji igre Montezuma's Return, čime bi izlazak ovog naslova došao u pitanje. Sva sreća da je u posljednji tren uskočila tvrtka Take Two, koja je dobila prava za distribuciju Montezume u Americi i Europi, što znači da će igra u kolovozu biti na tržištu.**

# Ultima IX. Acession



## Pun pogodak



Novi nastavak *Originovog RPG Ultima* serijala u razvoju je već tri godine tijekom kojih je došlo do značajnih tehničkih promjena pa čak i svijeta *(Britannia)* u kojem se igra odvija. *Ultima IX.* je zadnja u serijalu trilogije *Guradian Saga*, što zacijelo znači da će doći do konačnog obračuna između *Avatara* (vas) i glavnog negativca. No, to još ne znači završetak *Ultime* jer se o sljedećem nastavku već raspravlja. *Origin* je uložio maksimalne napore pa će *Ultima IX.* biti uistinu napravljena sa stilom, kako završetak trilogije i zaslužuje. Značajan je pomak napravljen u samom engineu. Više se ne rabi pogled iz ptičje perspektive, viđen u prijašnjim nastavcima, nego su se programeri okrenuli stvaranju i uporabi potpuno novog 3D polygon enginea koji sadrži prateću 3D kameru pomoću koje u svakom trenutku možete promijeniti kut gledanja. Grafičko će sučelje najvjerojatnije biti u 640x420 rezoluciji, s 500 do 600 poligona po liku (toliko ih rabi *Avatar*). Igra će podržavati svu noviju tehnologiju (nativnu *3Dfx* podršku, 3D zvuk itd), a možda i *Voodoo 2* kartice.s





**Info**
Izdavač: ORIGIN
Žanr: RPG
Izlazi: jesen/zima '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX



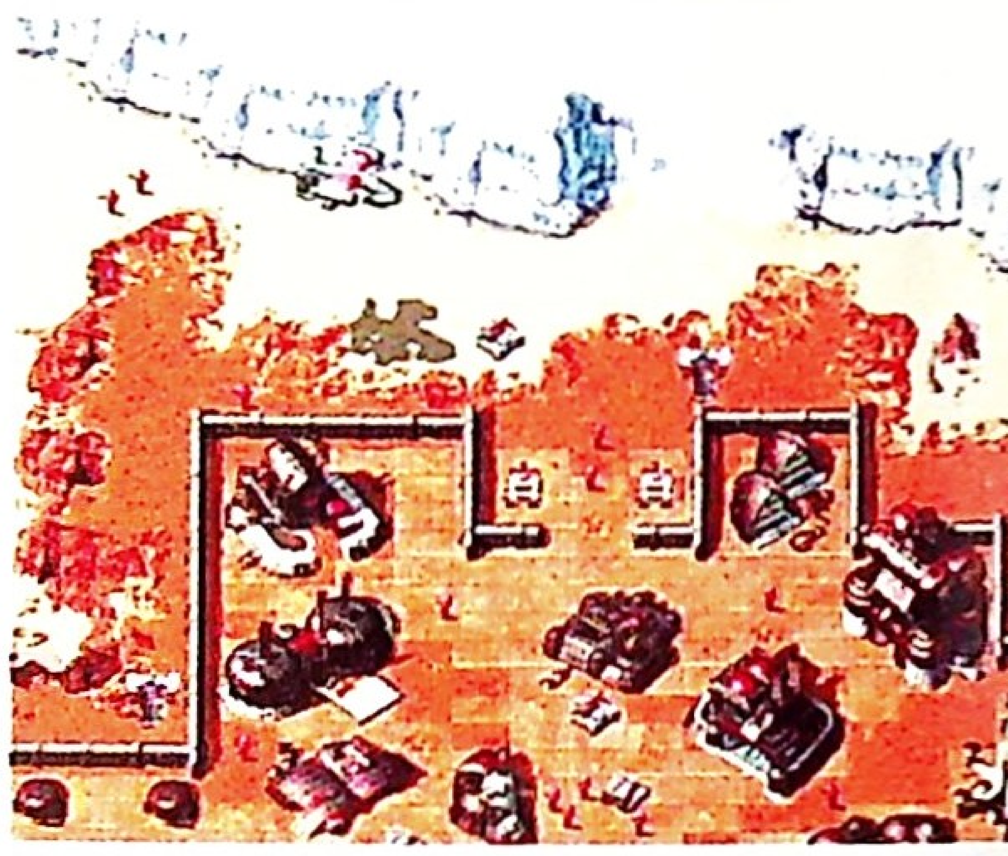
# Dune 2000

## Drugo poluvrijeme



U prošlom smo vas broju samo izvijestili o ovoj igri, a sada smo uspjeli prikupiti i nekoliko slika iz same igre i saznati dodatne informacije. Prije svega, *Dune 2000* nije nastavak nego izravan remake igre Dune 2 što, nažalost, znači da pozadinska priča ostaje ista. Ali nemojte očajavati, ipak je došlo do preinaka u scenariju. Sve su misije djelomično prerađene - ne morate više samo prikupljati gomile jedinica i razarati neprijatelja (dobro, ima još i toga), nego u većini njih morate izvršiti određenu zadaću, primjerice, kod *Atreidisa* treba zaštiti određenu skupinu *freemena*. Dobropoznati, prastari i užasno spori interface je zamijenjen novim, standardnim za RTS igre poput *C&C-a*, što znatno doprinosi dinamičnosti. Još jedna od kozmetičkih preinaka je novi, moderniji dizajn jedinica i zgrada iz Dvojke. Igrivosti posebno doprinose novi cut-scenovi koji će se pojavljivati tijekom same igre u ključnim trenucima. Multiplayer će zacijelo biti podržan, i to s većinom opcija (locak network, modem play itd.), s mogućnošću igranja najviše četvero igrača. I na kraju, za *Dune 2000* ne može se reći da unosi novine u svijet igara, ali ako su vam se svidjele *Dune 2* ili ako ste obožavatelj istoimenog romana ili filma, pričekajte ovaj remake. Rezultat – neriješeno.





**Info**
Izdavač: WESTWOOD
Žanr: RTS
Izlazi: proljeće '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

# Star Control IV

## Alieni u IV inkarnaciji

Sigurno znate za *Star Control* serijal, odličnu igru u obliku izvrsno izvedene svemirske sage koju je uprizorio *Accolade*. Velikom uspjehu prijašnjih nastavaka, a posebno *Star Controla 2*, doprinijela je, kako se pokazalo, izvrsna kombinacija strategije, arkade i svemirskog istraživanja te, svakako, i otkačeni humor. *Star Control 4* u cijelosti napušta stari način 2D istraživanja i borbe te se prebacuje na novi 3D engine utemeljen na poligonima. Nastavit ćete svoja istraživanja novog dijela svemira, znatno povećanog što se tiče broja sustava i planeta unutar njih. Tijekom vaših putovanja susrest ćete se s još većim brojem aliena nego prije, s nekima koji su vam već dobro poznati, ali i gomilom potpuno novih koje ćete morati pridobiti na svoju stranu ili se zaratiti s njima i pobiti ih do zadnjega. Igru ćete pratiti iz perspektive treće osobe, što pruža vrlo ugo-



# Sim City 3000

## Maxis odustaje od 3D-a...



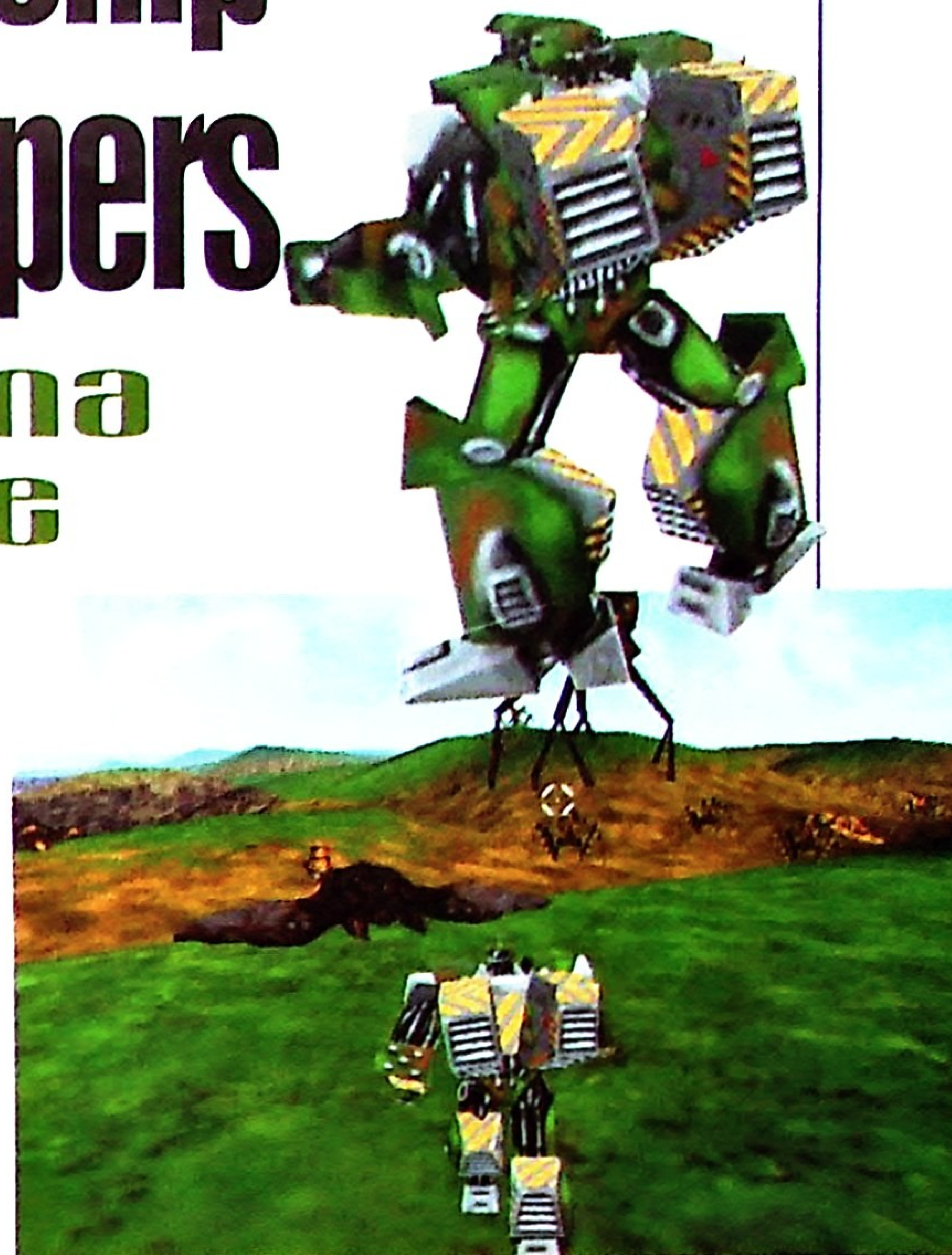
U jednom od prijašnjih brojeva *Hackera* najavili smo dolazak *Sim Cityja 3000*. Nažalost, od tada su se stvari uvelike promijenile. Prije nekoliko dana je iz *Maxisa*, tvrtke koja razvija *Sim City 3000*, stigla vijest da igra neće biti izvedena u dugonajavljivanom 3D engineu, koji je trebao omogućiti rotaciju kamere, ogromne stupnjeve zumiranja i pregršt drugih opcija. Navodno, razlog tomu su nedovoljno jake performanse računala, koje su u današnje vrijeme na tržištu standard, a pravi je razlog vjerojatno slab napredak *Maxisovih* programera na dovršavanju enginea. Ali nema razloga strahu, 2D engine podržava skoro sve opcije koje je 3D inačica trebala podržavati (osim *street-viewa*). Što je najvažnije, još uvijek će postojati opcija *micro-managementa* za svaku zgradu, tako da ćete moći određivati potrošnju struje, izgled zgrade i hrpu drugih detalja. Zbog te, a i mnogih drugih mogućnosti, svoj grad ćete moći izgraditi baš onako kako vi želite. Igra će biti izvedena u razlučivosti 800x600, s 16-bitnim bojama, popraćena dobrim zvučnim efektima iz gradske svakodnevice. Bez obzira što je *Maxis* odustao od 3D enginea, *Sim City 3000* bi trebala biti izvrsna, vrlo detaljno izvedena igra. Pogledajte neke od novih slika i pokušajte sami zaključiti koja bi inačica bila uspješnija.



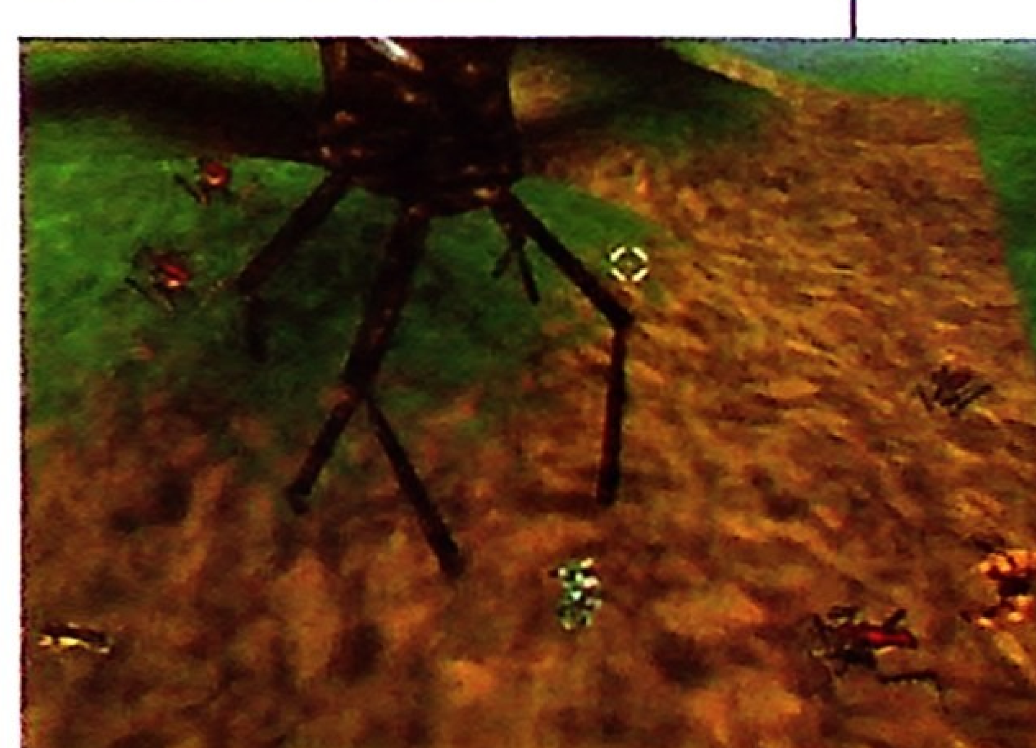
**Info**
Izdavač: MAXIS
Žanr: SIMULACIJA
Izlazi: koncem '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

# Starship Troopers

## Lov na bube



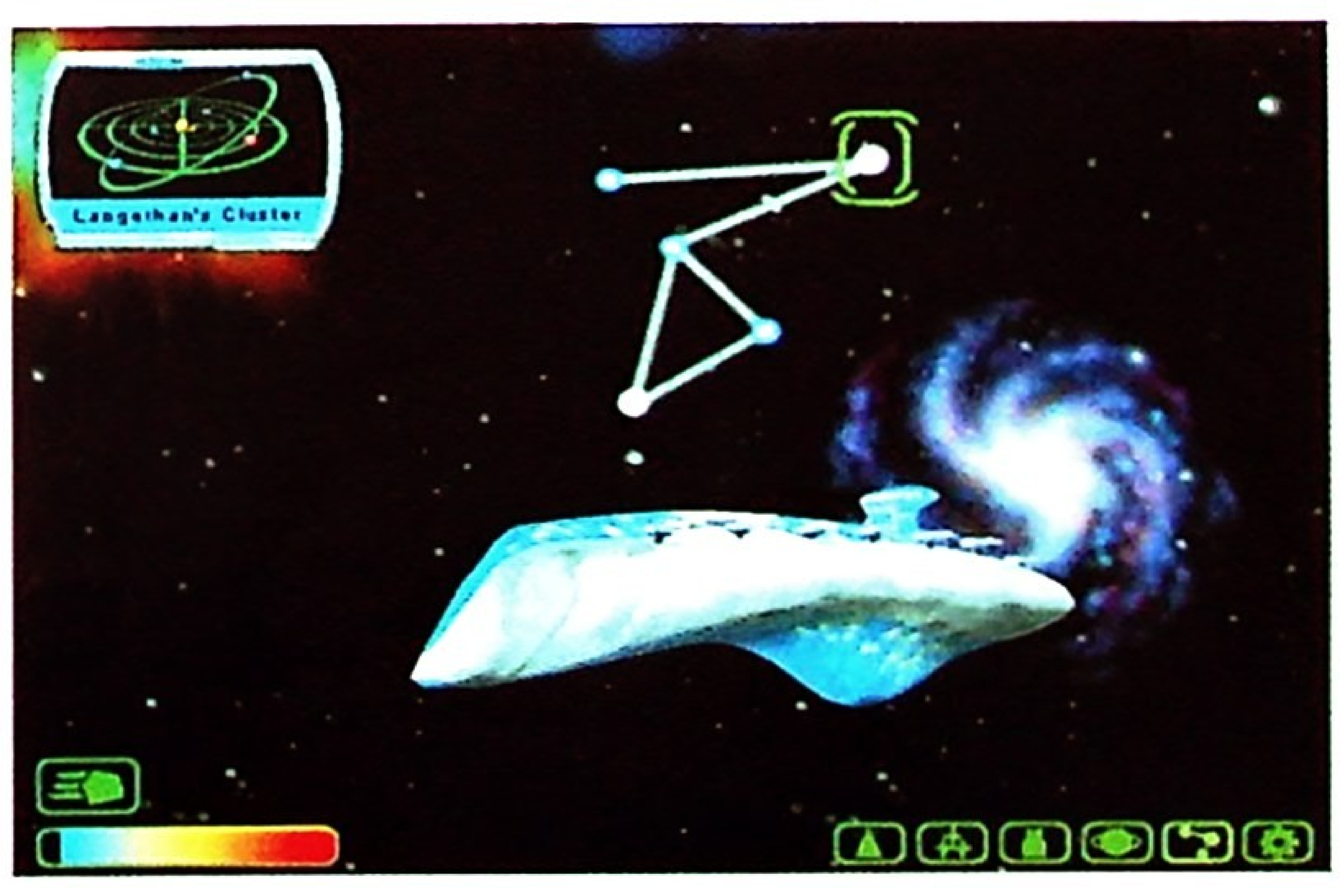
Vjerujem da je većina vas gledala u kinu izvrsnu ekranizaciju SF novele *Starship Troopers*. Kao što ste mogli vidjeti, film je izveden pomoću specijalnih efekata dosad neviđene kvalitete. Kad to kažem, ponajprije mislim na scene masovnih borbi, gdje se znalo pojaviti nekoliko stotina "buba" odjednom. Isti takav doživljaj želi pružiti igra istoimenog naslova što je, po licenci, razvija *Microprose*. Jedina je razlika što se priča u igri zbiva pet godina nakon početka rata, na kojem se film uglavnom i temeljio. Ljudi su se opametili (valjda nakon prekopavanja po mozgu *Masterminda* kojeg su uhvatili na kraju filma) te su radi bolje zaštite počeli rabiti *power-armore* koji ih čine otpornijima na udarce i ugrize buba omogućujući znatno dulji opstanak na planetima prepunim proklete gamadi. Veliki dio igre odvija se na samoj površini planeta, u lijepo napravljenim eksterijerima, ali ćete se s vremena na vrijeme moći spustiti u mračne tunele, da bi ubili koju bubu više. Ovisno o vašem napredovanju kroz misije, dobivat ćete činove, što će vam poslije omogućiti zapovijedanje vlastitim squadom od pet-šest ljudi, uporabu naprednijih oružja *(Nuke 'em!)* i druge zanimljive stvari. Igra će zacijelo rabiti 3D ubrzivačke kartice (hoće li to biti i jedan od zahtijeva za pokretanje igre?). To bi bilo to... Do you want to know more?



**Info**
Izdavač: MICROPROSE
Žanr: STRATEGIJA / PUCAČINA
Izlazi: ljeto '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX











**Info**
Izdavač: ACCOLADE
Žanr: STRATEGIJA / AKCIJA
Izlazi: jesen / zima '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

dan i pregledan 3D sučelje. Što se hardverske podrške tiče, svi važniji 3D chipsetovi bi trebali biti podržani (uključujući i *Voodo 2*), čak se najavljuje i podrška za *ForceFeedback* kontrolere. Bez obzira što je *Star Control 4* izvrsno tehnološki izveden, nastojat će se zadržati odlična igrivost i humor postignut u *Star Controlu 2* (koji su bili nešto slabiji u trećem nastavku). Adios Pkunkos!

# Alpha Centaury





## Putem zvijezda

Ovu igru razvija novonastala tvrtka *Firaxis*, čije je osnivač *Sid Meir* manje-više dobro poznat svima vama po nekim legendarnim igrama koje je stvorio dok je radio za *Microprose - Civilization, Colonization, Railroad Tycoon* i dr. *Alpha Centauri* bi zapravo trebala biti logični, dugoočekivani "pravi" nastavak *Civilizationa*. To zapravo znači da ćete nastaviti ondje gdje je *Civilization* stao, na koloniziranju obližnje galaksije *Alpha Centauri* (jedan od mogućih završetaka). Na svemirskom brodu koji ste poslali u istraživanje, nakon kraćeg putovanja, dolazi do pobune kolonista koji se prema interesima dijele u više frakcija. Što zapravo znači da je izbor od nekoliko naroda Ss kojima ste mogli igrati u *Civilizationu* sada zamijenjen izborom između novonastalih frakcija različitih po mnogočemu, no u globalu se dijele na militariste, ekologe, tehnologe itd. Igra će se još uvijek odvijati na poteze, što je i dobra i loša strana (ovisno o tipu igara koji preferirate). Prostorno ste ograničeni samo na jedan od planeta u području *Alpha Centauria* , ali je on po svojoj "flori i fauni" mnogo drukčiji od drage nam Majke Zemlje. Tijekom igre moći ćete istražiti novonastale tehnologije, dizajnirati svoje vrste vozila i letjelica, a sve će se to dijelom razlikovati, ovisino o frakciji kojom igrate. Kao veliku novost, važno je napomenuti mogućnost *terraforiminga*, tj. mijenjana oblika terena na kojem igrate (podizanje brda, stvaranje udolina), što će se značajno odraziti na klimu u tom predjelu. Nadam se da će *Alpha Centauri* postići izvrstan uspjeh i barem postati jednako legendaran kao *Civilization*.



**Info**
**Izdavač: FIREAXIS / EA**
**Žanr: STRATEGIJA**
**Izlazi: druga polovica '98**
**Platforme** ☑PC ☐ PSX

# Comanche Gold



Prije nekoliko godina pojava *Comanchea*, revolucionarne simulacije helikoptera, odjeknula je širom svijeta. To je bila jedna od prvih igara koja je koristila unaprijeđene *shading* i *texture* tehnologije u svom engineu. Kasnije su izašli i nastavci koji, iako nisu bili toliko zapaženi, su bili jednako dobri kao i original. *NovaLogic* je, nakon dužeg promišljanja, odlučio tijekom godine izdati nastavak serijala pod imenom *Comanche Gold*. Kao što mu i zlatno ime govori, igra će biti vrhunac serijala (sumnjamo da će se pojaviti daljnji nastavci iz *Commanche* serijala). Igra će znati iskoristiti Pentium II procesore i 3D ubrzivačke kartice koje će biti odgovorne za prekrasnu grafiku u visokim razlučivostima (ovisno o mogućnostima vaše 3D kartice). Kao što vidite na slikama, izgleda da NovaLogic neće mijenjati specifičan cockpit drag svim *Comanche* veteranima.









**Info**
**Izdavač: NOVALOGIC**
**Žanr: SIMULACIJA**
**Izlazi: ljeto '98**
**Platforme** ☑PC ☐ PSX

# Total Annihilation: Core Contigency



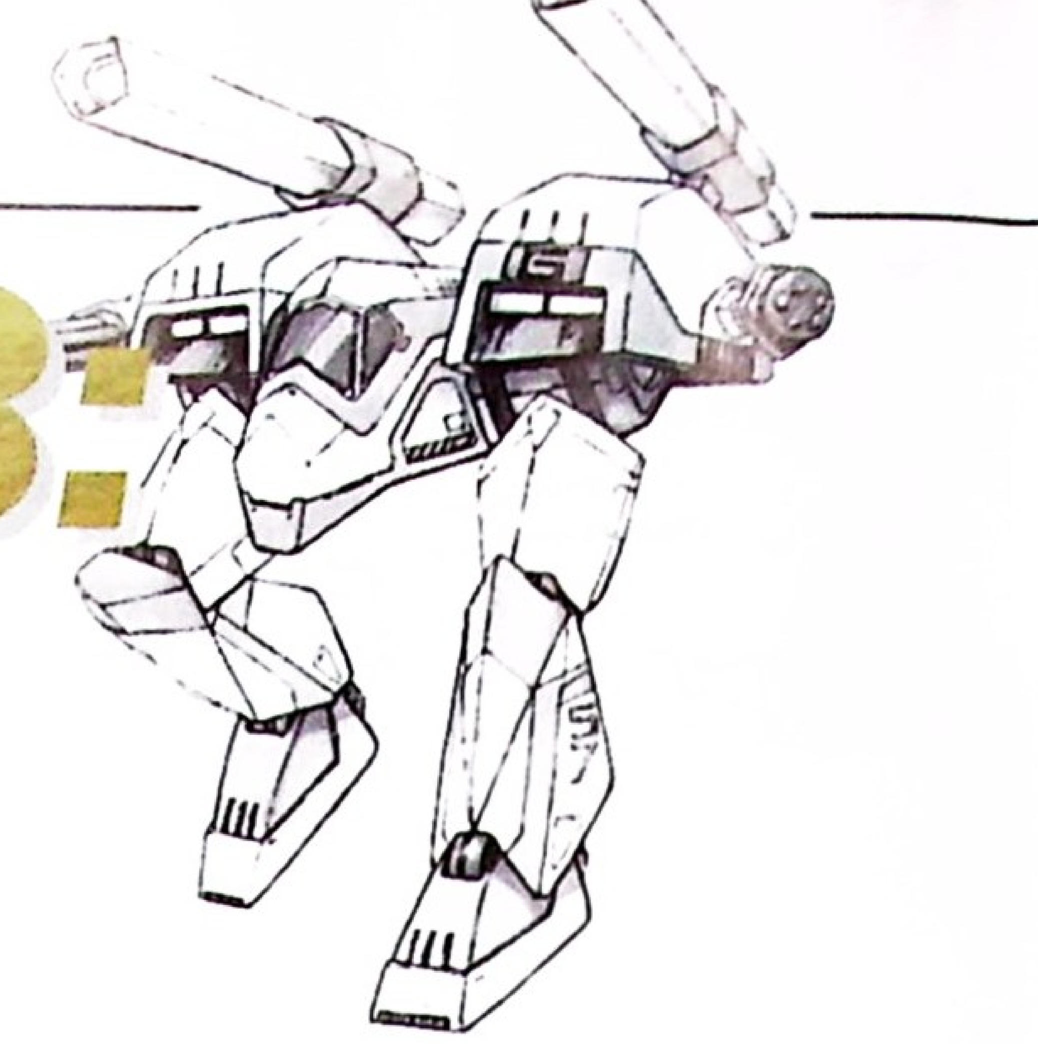


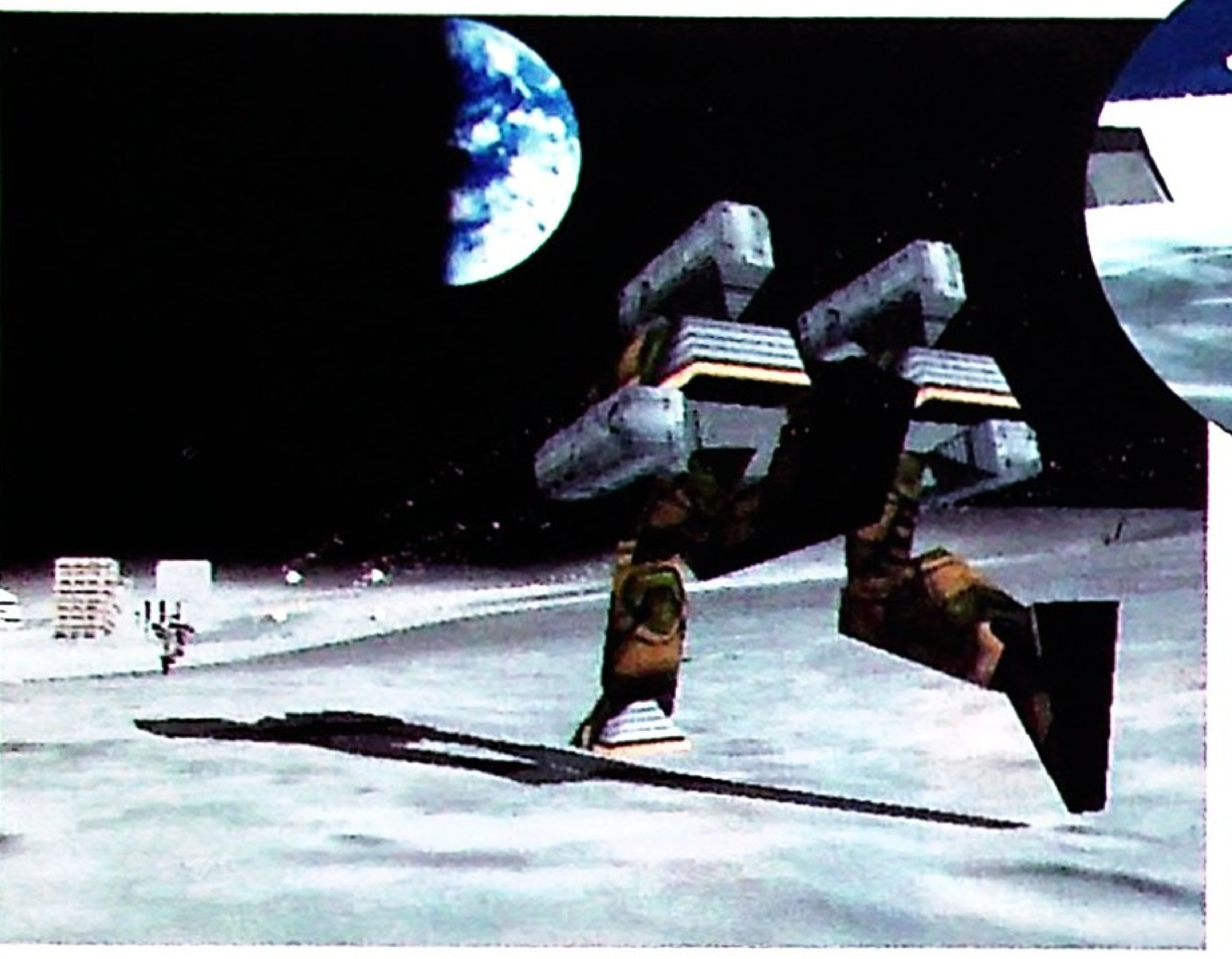
Uistinu zaslužuvši svoj uspjeh, *Total Annihilation* se proslavio u svijetu RTS igara te, doslovce, zasjenio sve prijašnje *C&C* klonove. Igra je taj uspjeh ponajprije postigla zahvaljujući golemim promjenama, a najznačajnija je pojava 3D terena, što je u RTS žanr unijelo novu dubinu. *Total Annihilation* uspio je ostati popularan te ostati u utrci čak i nekoliko mjeseci po izlasku, a razlog tomu je vrlo pametan potez *CaveDog Entertaimenta* koji je nakon izlaska igre počeo svaki tjedan dopunjavati *TA* dodavanjem novih jedinica (sve dosad dodane jedinice možete naći na Internet siteu www.totalannihilation.com). No ljubiteljima *Total Annihilationa* ni to nije bilo dosta, te se *CaveDog Entertaimnet* odlučio izdati *expansion pack*. Većini dosad izdanih expansiona za različite igre primarni je cilj bio namaknuti još love, a to su postizali ubacivanjem nekoliko novopečenih misija (koje gotovo i nisu donosile bogzna kakve promjene). *Core Contignecy* se tu kao i *TA* izdvaja od konkurencije. Pitate se zašto? Razloga je i previše i ne bi stali u ovaj tekst, ali dovoljno je spomenuti neke od njih. Kroz potpuno novi scenario vodit ćete 75 novih jedinica (to bi zajedno sa TA-om bilo oko 230 jedinica). Dodano je šest lijepo napravljenih svijetova (neke od njih možete pogledati na našim slikama) na kojima ćete se boriti kroz 25 singeplayer ili 30 multiplayer misija. Novost koja će zasigurno obradovati *TA* fanatike je konačno dodani *TA: Map* i *Mission Editor*. I baš kao što je *TA* zabilježio izniman uspjeh, isti predviđam za ovaj ponajbolji expansion.

**Info**
**Izdavač: CAVEDOG ENTERTAINMENT**
**Žanr: RTS**
**Izlazi: travanj '98**
**Platforme** ☑PC ☐ PSX

HACK NAJAVA mjeseca 3/98

# Earthsiege 3: Future Wars







Bolje vjerujte onome što gledate jer pred vašim očima se upravo "špancira" nova faca u kvartu – Earthsiege 3.

**Dynamix, jedan od mnogobrojnih razvojnih timova Sierre, je pri završetku svog višemjesečnog rada - trećeg nastavka Earthisege serijala s Battletech tematikom. Golemi Hercs roboti, pregršt različitih letjelica i vozila, zanimljiva priča, odlična grafika i, navodno, perfektan multiplayer mod čine ovu igru drugačijom od ostalih Mech igara.**

U budućnosti, godinama nakon događanja iz *Eearthsiegea 2*, stvari se nisu značajnije promijenile. Ljudska se rasa i *cybridsi* još uvijek bore za prevlast u svemiru. *Cybridsi*, umjetna robotska rasa koju kontrolira vrhovni um *Prometheus*, i dalje žele pobiti sve ljude jer im oni "navodno" stoje na putu ostvarenja njihova sna - postignuća vrhunske inteligencije. Da bi stvari bile još gore, zalihe sirovina u Sunčevu sustavu polako nestaju. Kako bi se oduprijeli neprijatelju, skupili što više zaliha i pronašli nekakvo rješenje, Zemljani su se organizirali u korporaciju *Sentinel Cybertronix*. I kao da sve to nije dosta, točku na "i" dat će civilni ratovi na *Marsu* i nastanak treće, pobunjeničke, strane u igri. No ovaj put neće biti dostatno boriti se, potući neprijatelja i dobiti rat. Zbog nestabilnosti Sunca u našem solarnom sustavu, da biste opstali, morate tijekom igre izumiti *FTL (Faster Than Lightning)* tehnologiju putovanja kroz svemir. Kao igrač, dobit ćete na izbor tri već spomenute strane. Sukladno vašem odabiru, određuje se i težina igre. Izaberete li Zemaljsku korporaciju *Cybertronix*, nikad nećete oskudijevati u novcu ili oružju te je i najlakše igrati s tom stranom. Potom slijede *cybridsi*, a nakon njih pobunjenici s *Marsa*, s kojima je najteže završiti igru (preporučujemo ih samo *Earthsiege* veteranima). Igra će se odvijati kroz 45 misija na različitim lokacijama. Završetkom određenog broja misija, polako ćete napredovati u ranku, te će vam se povećavati budget i opseg dostupne tehnologije. Iako će svaka misija imati određene zadaće, konačni je cilj pronaći važne informacije potrebne za stvaranje *FTL* tehnologije. Koje su novosti i preinake u odnosu na prijašnje dijelove? Promijenjeni *Core 3D engine* podržava sve danas standardne efekte *(dynamic lightning, texture mapping, goraud shading)* te ima *out-of-box* podršku za *Direct3D* te *3Dfx* i *Redention* utemeljene kartice. Začuđujuće je što vam za pokretanje *Earthsiegea 3* neće, po navodima proizvođača, biti potreban odveć jaki stroj već će igra zadovoljavajuće raditi na Pentiumu 90 sa 16 RAM-a, naravno, uz nedostatak nekih izvrsnih efekata. Hrabra izjava u čiju istinitost jaaako sumnjamo. Meni se kod *Earthsiegea 3* najviše svida redizajnirano igračko sučelje - konačno možemo reći doviđenja starom i kompliciranom (nekima možda ipak dražem) sučelju sastavljenom od mnoštva beskorisnih tipki koje su odvojeno kontrolirale dio *Herca*. Novo sučelje je potpuno pojednostavljen i slično je *Quakeovom* – dovoljan je jednostavan pritisak na tipku da biste promijenili oružje, aktivirali dodatak ili način kretanja po terenu. *Earthsiege 3* podržava multiplayer u svim mogućim kombinacijama jer je igra od samog početka bila razvijana kao multiplayer igra kojoj su naknadno dodani singe player elementi. Ljudi iz *Dynamixa* tvrde da će u multiplayer igri moći sudjelovati neograničen broj igrača, tj. da će njihov broj ovisiti o brzini i kapacitetu servera na kojem će se igrati. Earthisege 3 će, sudeći po svemu dosad izrečenom, biti odlična igra, a najbolje od svega je što izlazi za koji tjedan. Do tada, pogledajte promo animaciju na *Hack CD-u* i uvjerite se vlastitim očima u kvalitetu grafičkog enginea koji pokreće *Earthsiege 3*.



Neke od misija odvijat će se u urbanim sredinama, koje su prilično dobro uređene.



Raznolikost terena na kojima ćete odigravati misije je svakako velik plus u ovoj igri.

**Info**

Proizvođač: DYNAMIX / SIERRA
Žanr: SIMULACIJA/AKCIJA
Izlazi: koncem ožujka '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

## Zanimljivost

**Svakog dana izdavačke kuće koje sudjeluju u proizvodnji igara izmišljaju najraznovrsnije dodatke, ukrase i manuale pakirajući ih zajedno s igrama ne bi li privukli potrošače i uvjerili ih da je njihov proizvod baš taj koji "žele" kupiti. Tako je nedavno postalo standardom u svaku igru smjestiti mission editor. Naravno, i Dynamix želi biti u trendu – učinio je isto. Njihov mission editor, kako kažu, trebao bi biti jedan od najboljih na tržištu (a koji nije). Na vama je da, kad igra izađe, presudite za ili protiv.**



## For your eyes only

**Noćne misije će biti najbolje dizajnirani i grafički osmišljeni nivoi u igri. Naravno, trik je, kao što će vam to reći svaki pravi umjetnik, u igri svjetla i sjene koja noćne misije čini iznimno uvjerljivim i stvarnim. Jedino nas žalosti što će za ovakvu grafičku divotu vjerojatno biti neizbježan 3Dfx kao i, uostalom, kod svih novih igara. Iako nas proizvođač svim silama nastoji uvjeriti da će Earthsiege 3, uz određene kompromise glede detaljnosti grafike, biti igriv i na P90 – takve izjave nas samo nasmijavaju i još više očvršćuju naš stav kako će donji optimum za igranje biti P166 i 3Dfx...**

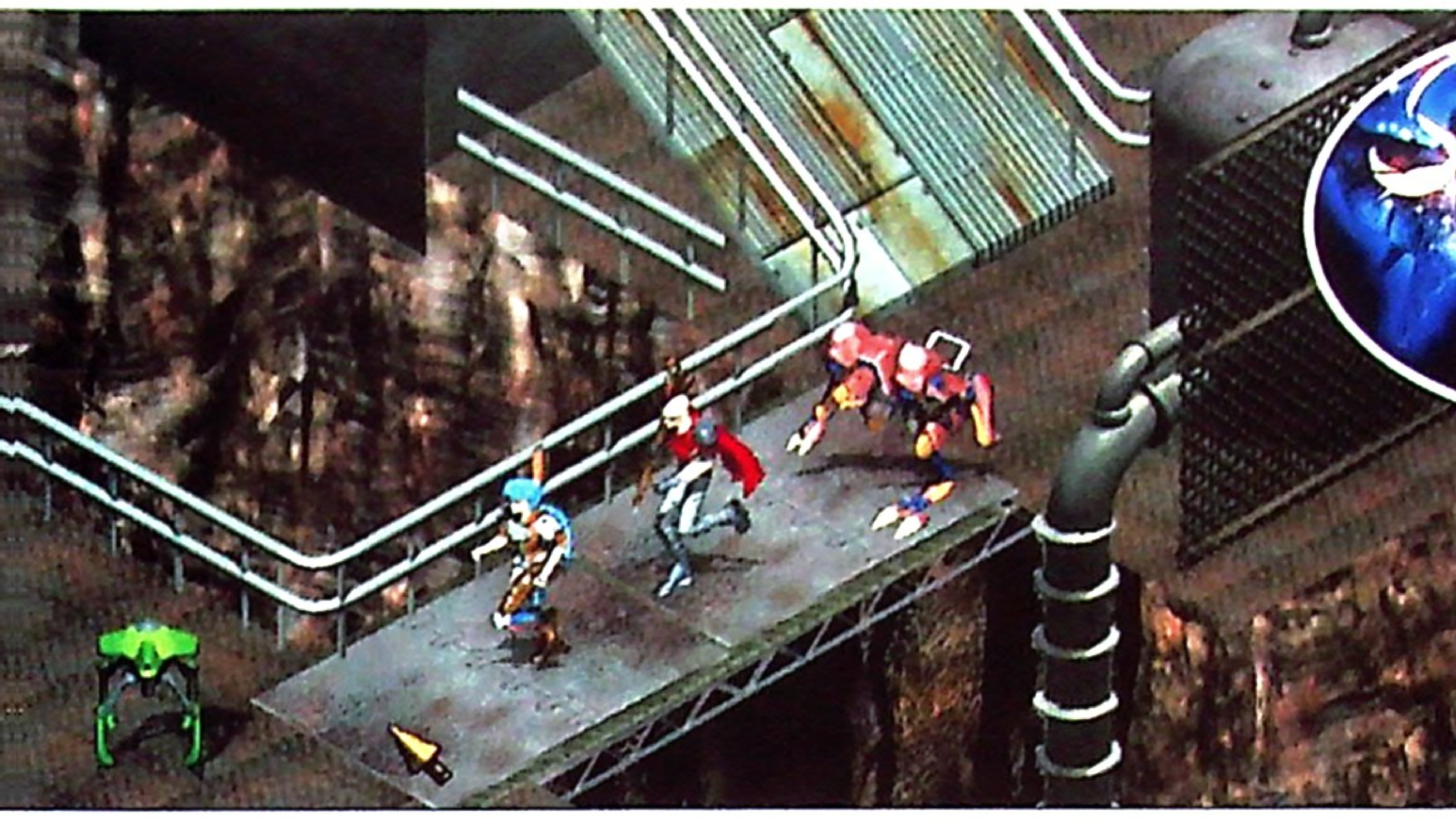








# Septerra Core









**V**alkyre Studios je nastao raspadom izdavačke kuće *Viacom Media*, koja je prije izlaska iz svijeta industrije igara kratko vrijeme razvijala *Septerra Core*. Srećom, predani svom radu, ljudi koji su radili na projektu odlučili su osnovati svoju vlastitu tvrtku i otkupiti od *Viacoma* prava na razvijanje započete igre, zanimljive mješavine avanture i futurističnog RPG-a napravljene u anime-stilu (nešto poput *Final Fantasyja*). Njene su kvalitete umjetnički superiorno izvedeni likovi, vrlo dobra priča te odlično ispreplitanje magije i tehnologije. Priča se odvija kroz 15 poglavlja u trima različitim svjetovima. Tijekom putovanja ćete, osim s glavnim likom (djevojka imenom *Maya*), upravljati i s nekolicinom drugih, koje ćete upoznati i sresti na svome teškom zadatku spašavanja svijeta *(here we come again...)*. Grafički, svi likovi su rađeni po predlošku ranije nacrtanog umjetničkog crteža i poslije su 3D modelirani i prerenderirani. U samoj izradi igre rabi se hibridni 2D/3D engine koji u potpunosti iskorištava sve dobre strane obaju tehnologija. *Valkyre Studios* posebno ističe kvalitetu izvedbe inetrafacea, koji bi trebao biti jednostavniji za korištenje i, kako kažu, *"daleko bolji od Final Fantasyevog"*. Pošto se sve izdavačke kuće hvale izvrsnim zvučnim efektima i izradom posebnih soundtrackova, i *Valkyre* će pokušati zadržati standard te igri podariti karakterističnu glazbu. Igra će se definitvno pojaviti u PC verziji, a nagovješćuje se i naknadna *Playstation* verzija. Kako će teći daljni razvoj igre, još ćemo vidjeti, sve ostaje na *Valkyre Studiosu*.





**Donedavno se vrlo malo znalo o ovoj igri, majstorskom djelu ljudi iz nepoznate tvrtke Valkyre Studios, što zbog nezainteresiranosti medija, što zbog nedostupnosti informacija. Došlo je vrijeme da Hackerovi lovci na vijesti i senzacije isprave tu grešku.**

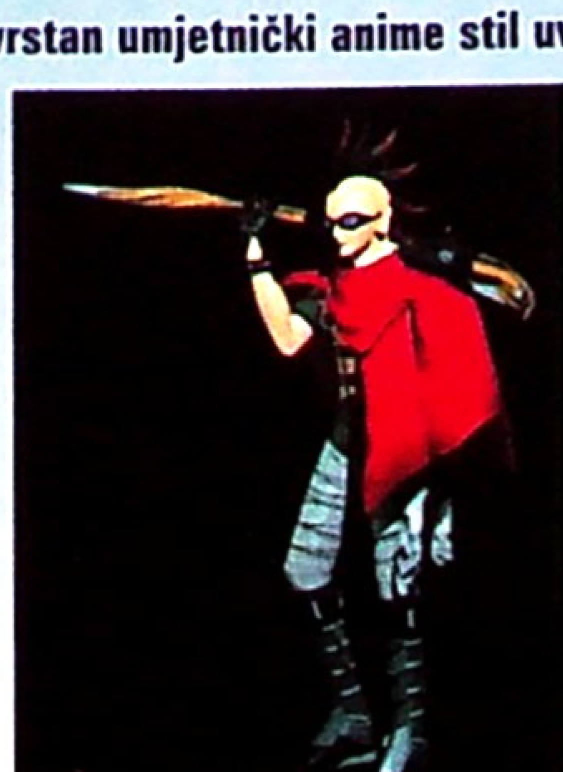


**Info**

Proizvođač: VALKYRE STUDIOS
Žanr: RPG
Izlazi: okrajem godine
Platforme ☑ PC ☑ PSX

## Anime stil

**Izvrstan umjetnički anime stil uvelike pridonosi atmosferi ove igre.**









## Zanimljivost

**Nikad nije sve kako treba, tako je i ovdje. Valkyre Studios, bez obzira na izvrstan izgled i kvalitetu igre, nije uspio pronaći izdavača. Koji je razlog tomu, možemo samo nagađati. No, bilo kako bilo, Valkyre timu pružamo podršku i nadamo se da će ubrzo riješiti tu "sitnu" zapreku, uostalom bilo bi grijeh ne objaviti ovako dobru igru koja je ionako u završnom stupnju razvoja.**

### Igranje se isplati

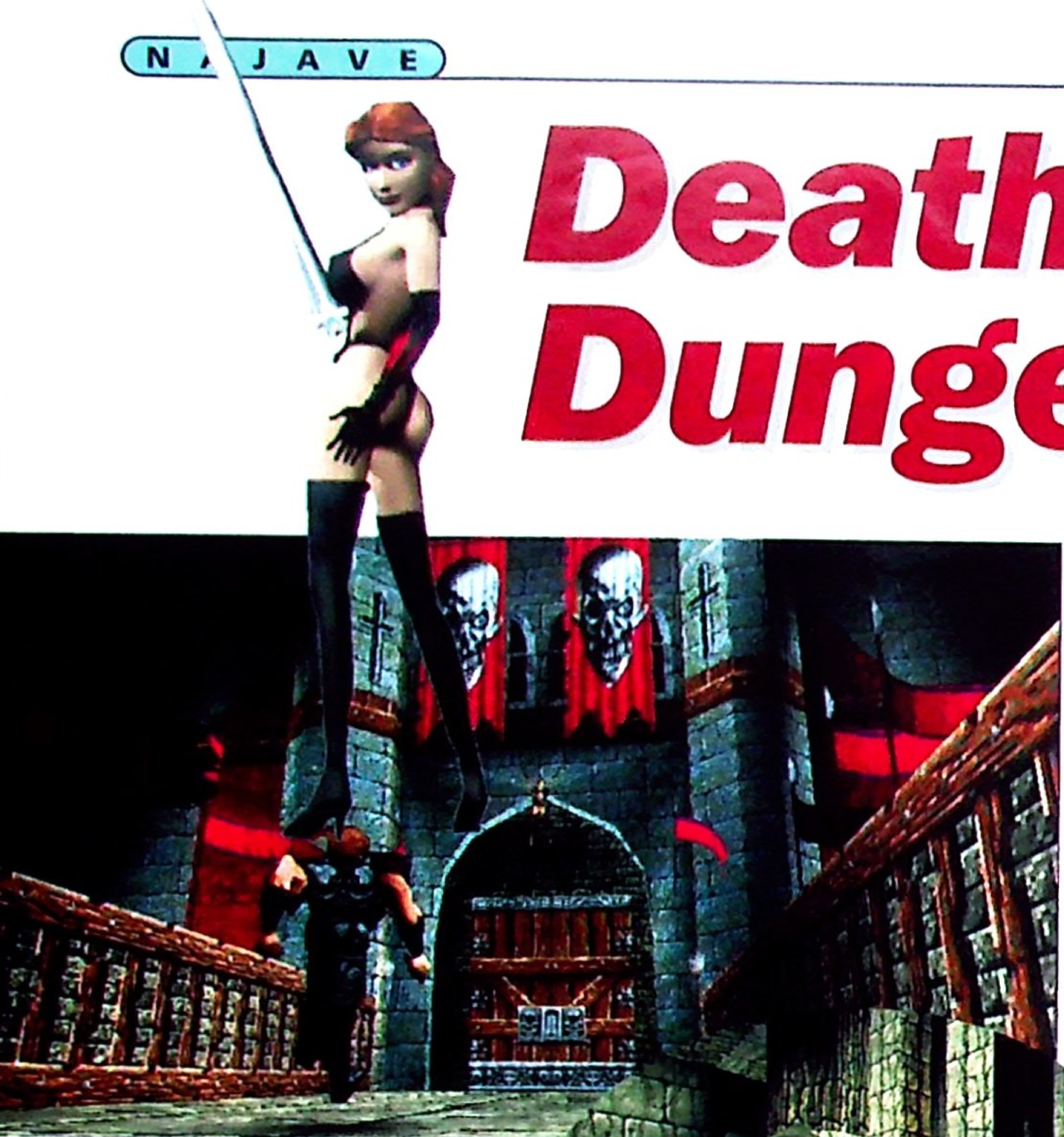
**U Americi je održano jedno od najpoznatijih natjecanja u kompjutorskim igrama pod nazivom The Professional Gamers League. Najzanimljivije "discipline" su bile Quake 2 i Red Alert. Najbolji igrač Red Alerta "Deep Blue" nije imao prave konkurencije pa je, očekivano, pomeo sve konkurente. Većih problema imao je Dennis "Tresh" Fong, koji je izgubio jedan deathmach, ali se na kraju uspio probiti do finala i osvojiti titulu. Osim "slave i žena", svaki od njih je dobio i 21,500 dolara, da se nađe.**

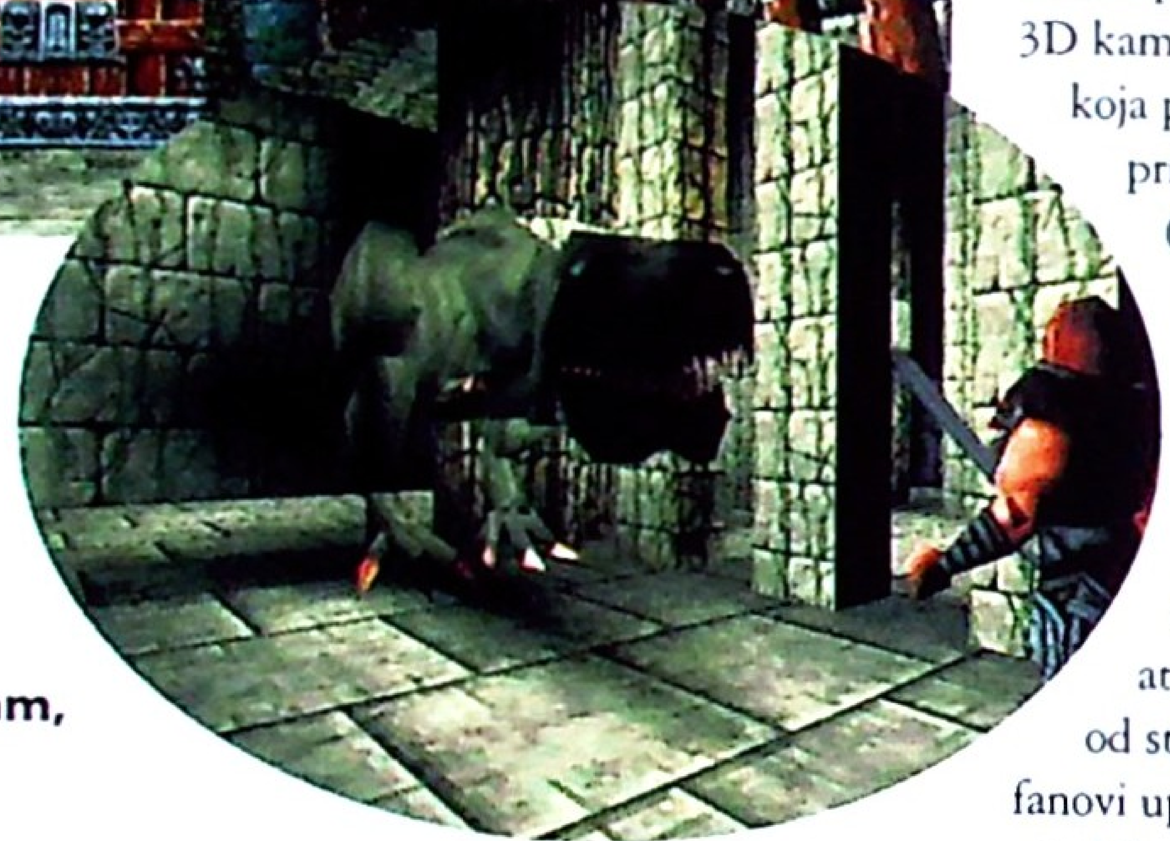
### Oscar za igre?

**The Academy of Interactive Arts and Sciences će dijeliti nagrade najboljim izdavačima i proizvođačima kompjutorskih igara. Prve nagrade za 1998. bit će podijeljene 28. svibnja na sajmu E3 u Atlanti.**

INFO PLUS

# Deathtrap Dungeon





Grafika djeluje vrlo, vrlo uvjerljivo - vjerojatno zbog stvarnih proporcija objekata poput onih u Jedi Knightu. Osim toga, neprijatelji su sočni, detaljni, uvjerljivi i moćni kao i okolna grafika. Mmmm, jedva čekamo...

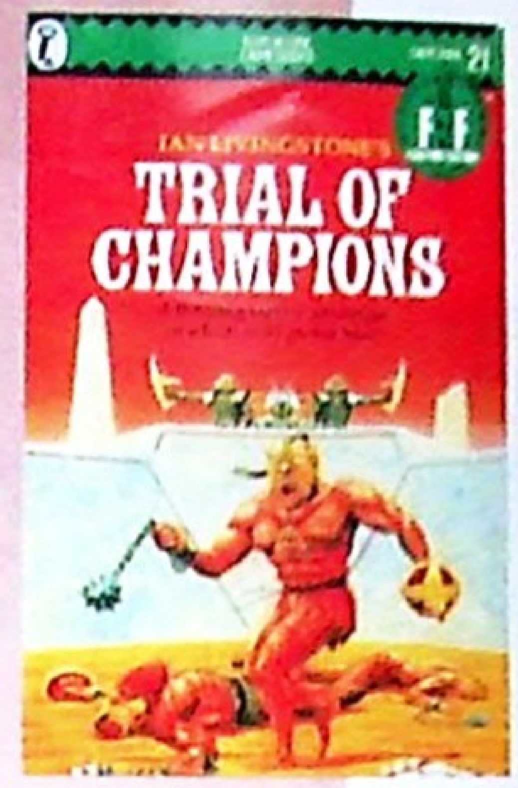
**Nakon vrlo uspješnog Tomb Raidera 1 i 2, Eidos se odlučio na novi korak: uskoro nam stiže Deathtrap Dungeon, vrlo zanimljiva igra napravljena po istoimenom fantasy romanu Iana Livingstonea.**

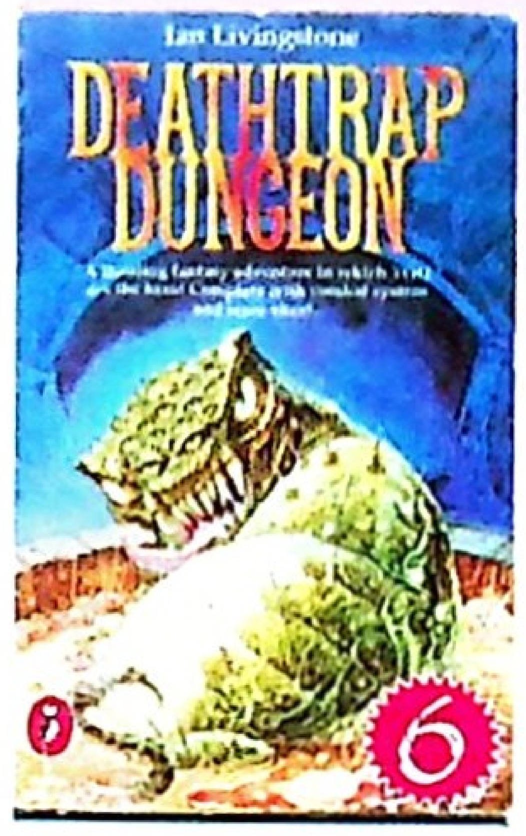
Prije mnogo godina, grad imenom *Fang* počeo je terorizirati zli zmaj *Melkor the Red Dragon*. Ubrzo je porobio sve ljude u okolici natjeravši ih da mu izgrade labirint u planinama oko grada. *Barun Sukumvit*, koji je nekoć vladao dotičnim područjem, odlučio je ponuditi veliku nagradu čovjeku koji ubije zvijer i jednom zauvijek oslobodi grad. Tijekom godina, mnogi su pokušavali, ali nikom nije uspjelo. Sada je red na vama. Na početku ćete imati na izbor dva potpuno različita lika, muškog i ženskog, *Chaindoga* i *Red Lotusa*, koji će se kretati različitom brzinom i na različite načine premlaćivati monstere. Za vrijeme kreiranja ove igre, *Eidos* se držao osnovnog načela koje glasi: neka igra bude jednostavna, ali opet vrlo zanimljiva i zabavna. Sustav borbe je izveden na jednostavan način, što bi se trebalo odraziti u njegovoj brzini i lakoći uporabe. Labirint u kojem se igra odvija je sastavljen od deset nivoa modeliranih u pravom 3D prostoru, a vaše napredovanje kroz tamnice prati 3D kamera poput one iz *Tomb Raidera*, koja pronalazi najbolji kut za prikazivanje trenutačne situacije (nadajmo se da će to biti bolje izvedeno nego u *Tomb Raideru*). Na svakom nivou susrest ćete 55 različitih čudovišta, zlih čarobnjaka, orkova i ostalih spodoba. Sve navedno doprinosi izvrsnoj atmosferi tijekom igre. Jedna od stvari koju su svi *Tomb Raider* fanovi uporno priželjkivali, a nikad im nije bila ostvarena, je multiplayer opcija, koju je Eidos, na radost svih igrača, ipak uvrstio u *Deathtrap Dungeon*. Ova hibridna igra u kojoj se isprepliću elementi RPG-a i 3D person pucačine je osvježavajuća novost na tržištu, a kakav će uspjeh ostvariti – ostaje da se vidi.

**Info**

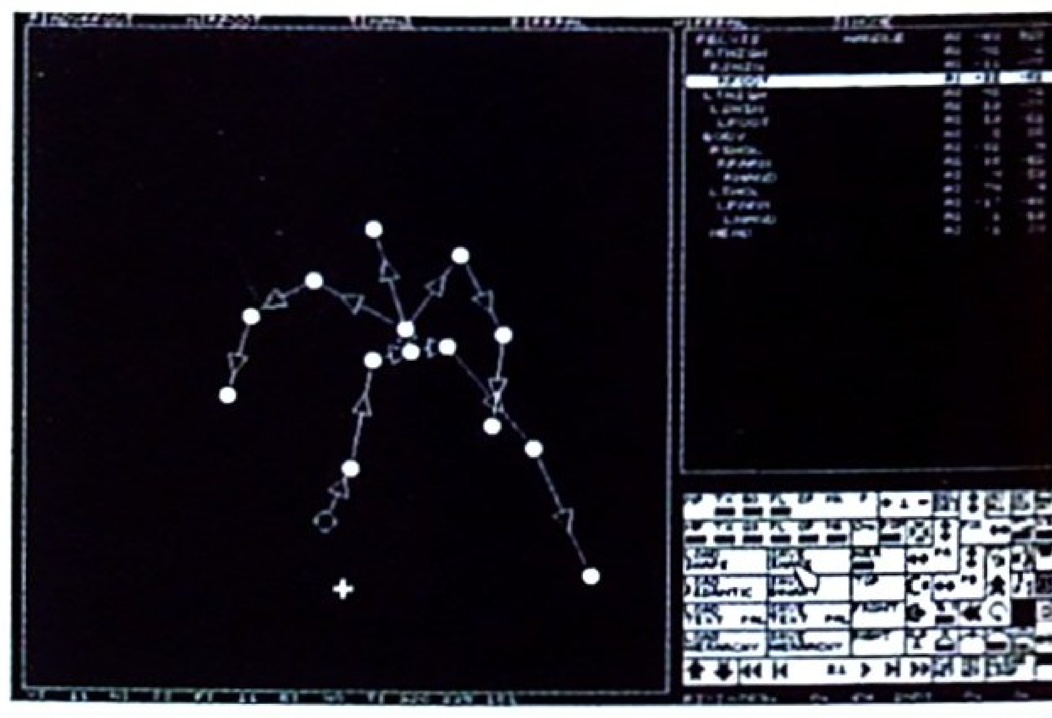
Proizvođač: EIDOS
Žanr: FRP
Izlazi: ožujak '98
Platforme ☑PC ☑PSX

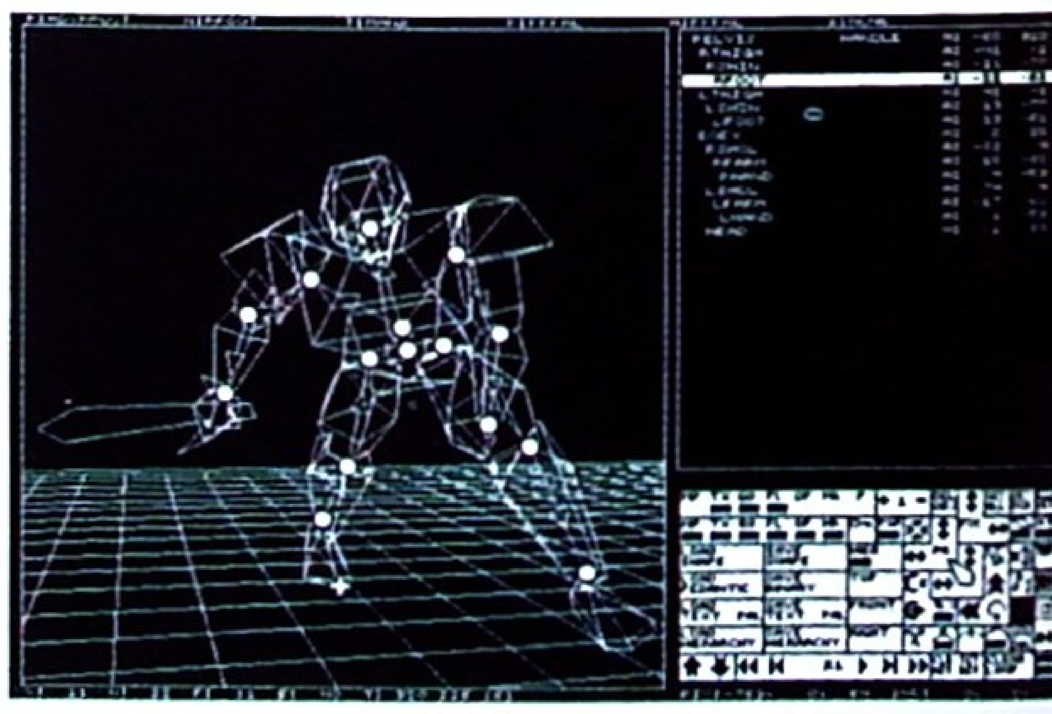
## Zanimljivost

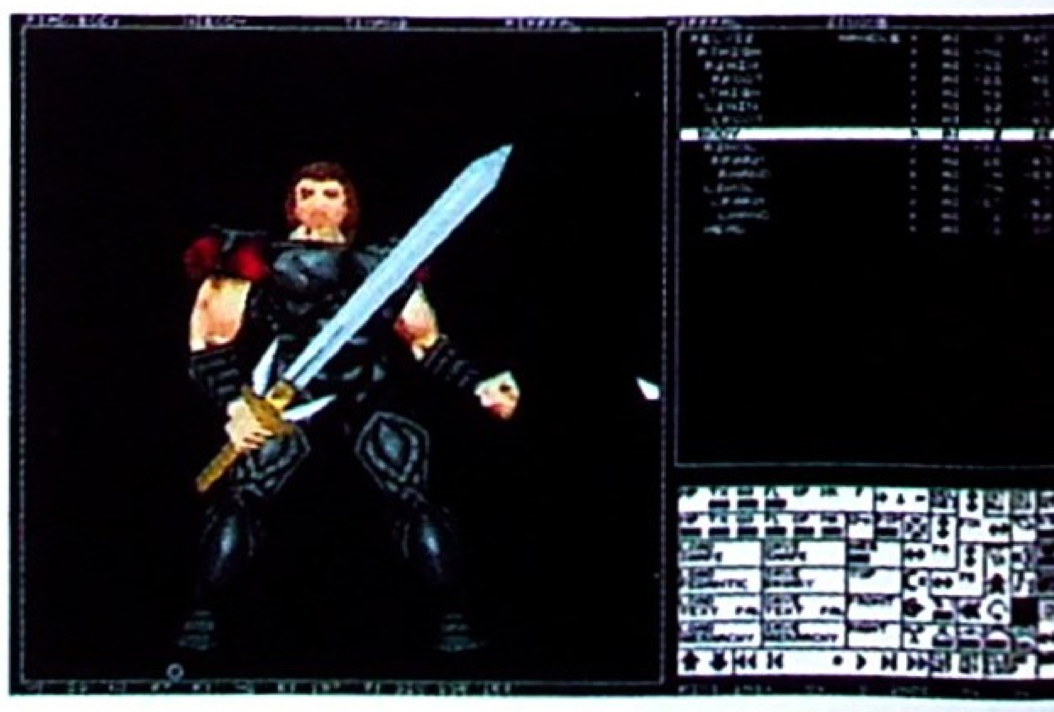




**Po svemu sudeći, Deathtrap Dungeon bi vrlo lako mogao prerasti u serijal poput Tomb Raidera. Naravno, sve ovisi o uspjehu i zaradi. Bez obzira na to, Eidos je najavio da će, čim završi s razvojem ove igre, započeti razvoj nastavka. Ova je igra napravljena po istoimenom romanu, a nastavak će uporište potražiti u fantasy romanu City of Thieves Iana Livingstonea.**







Oba lika i sva čudovišta prvo su modelirani pomoću "žičane" konstrukcije, a zatim renderirani.

## Efekti

**Igra je popraćena izvrsnim dynamic ligthning efektima. Kako se radi o pravoj 3D grafici, poput one u Quakeu, zanima nas koliko će se sve to skupa vući na "običnim" Pentiumima bez 3D kartica...**







## INFO PLUS

**Lycos trese potrošačka groznica**

Lycos je za 58 miliona dolara kupio Tripod, on-line servis koji nudi besplatan web prostor. Ovaj potez će omogućiti Lycosu da ostane u trci za prvih deset servisa Interneta. Najveća konkurencija će mu biti Microsoft koji je nedavno kupio Hotmail, Netscape koji pokreće novi projekt Netcenter i Yahoo koji je postao partner s Geocitiesom.

**Lo Wang i Đuka razvaljuju zajedno**

GT Interactive je odlučio spojiti igre Duke Nukem: Atomic Edition i Shadow Warrior u novu zbirku 3D pucačina pod nazivom East Meets West. Zbirka će imati editor nivoa za obje igre, i možda je već na tržištu dok ovo čitate.

PENTAGRAM ECOM COMPUTERS




JAMSTVO 3 GODINE

DOPLATA SA :
16 NA 32 MB RAM - 269 Kn+PDV
P 233 MMX NA P II 233 - 1480 Kn+PDV
Interni fax modem 56 Kbps GVC voice - 749 Kn+PDV



PC KOMPONENTE

## PENTIUM 233 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON, PROCESOR 233 Mhz Intel MMX, DIMM 32 MB 168 PIN S-DRAM
FDD 3,5" TEAC, HDD 3200 MB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA, CD-ROM 24xTOSHIBA,
PCI ATI XPERT PLAY 3D RAGE PRO 4MB SGRAM, 17" COLOR MONITOR PHILIPS 107S
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83, MINI TOWER
SOUNDBLASTER 16 AUDIO EXCEL,SPEAKERS 120W,MIŠ GENIUS+PODLOŽAK+NAVLAKE
9.599,00 KUNA+PDV



PC KASE

## PENTIUM 166 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON
PROCESOR 166 Mhz Intel MMX
RAM 16MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1625 MB WD 8 ms
VGA S3 1MB TRIO 64 PCI V+
COLOR MONITOR PHILIPS
14" 104B, DIGITAL, L.R., N.I.
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
4.599,00 KUNA+PDV

COST Effective Solution

INTERNET/POTS Video Conferencing KIT



NOVO !!!

AKO ŽELITE
RAZGOVARATI
PREKO INTERNETA,
A UJEDNO I
VIDJETI SUGOVORNIKA
IDEALNO RJEŠENJE
JE
VIDEO CONFERENCING KIT
1759 KUNA+PDV

## PENTIUM 200 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 32MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2010 MB WD 8 ms
VGA S3 VIRGE 3D 2MB PCI
DIAMOND MONSTER
4 MB VOODOO 3dfx
COLOR MONITOR PHILIPS
BRILLIANCE 15"speakers+mic
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CD ROM 24x TOSHIBA
SOUNDBLASTER EXCEL 16
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
8.499,00 KUNA+PDV

CHERRY



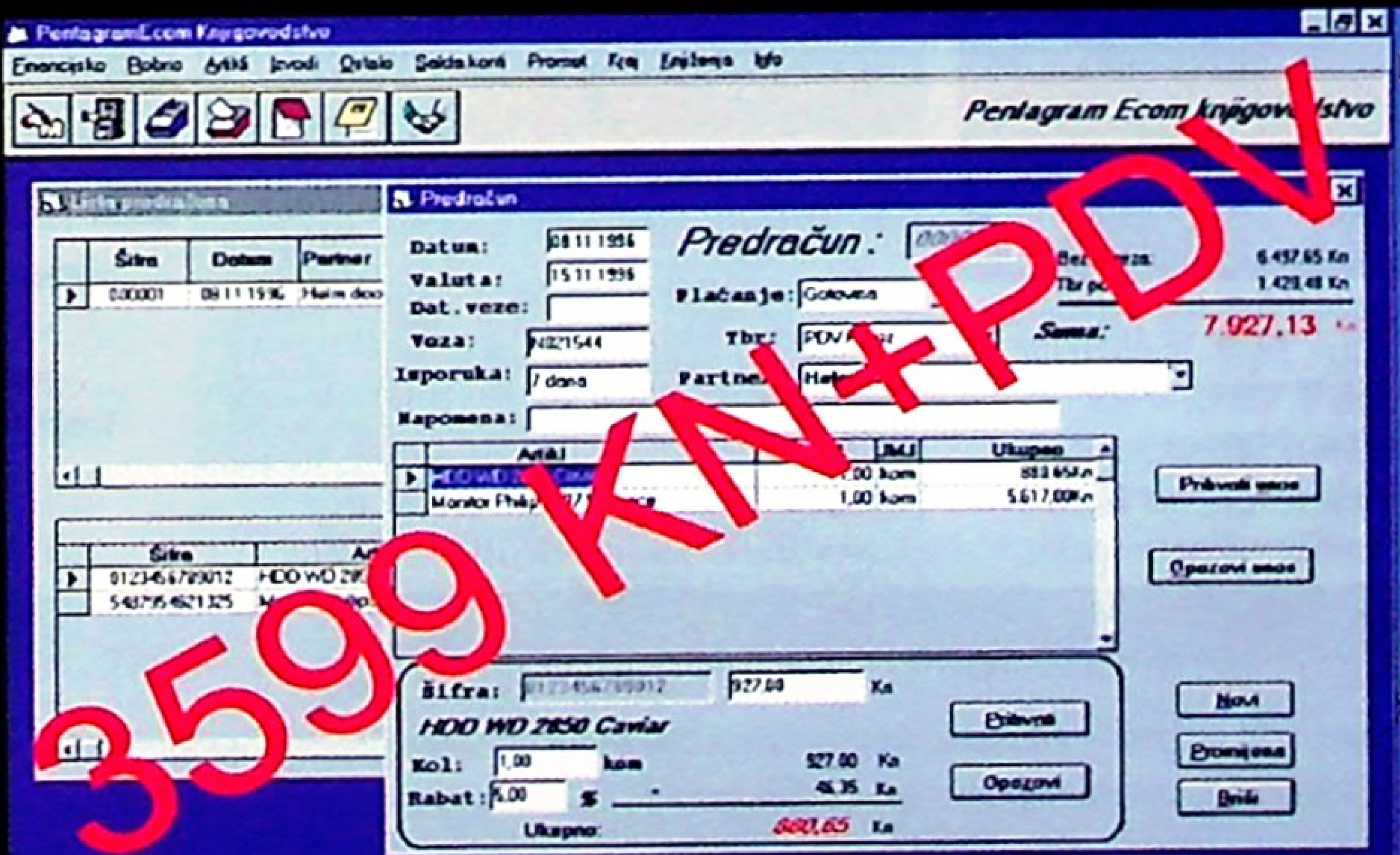
EPSON Stylus COLOR 600

YAMAHA

USRobotics

CREATIVE
CREATIVE LABS

TOSHIBA




3599 KN+PDV

KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA
WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT

FINANCIJSKO
KNJIGOVODSTVO
IZLAZNI RAČUNI
ULAZNI RAČUNI
IZVODI
SALDAKONTI
BLAGAJNA
TEMELJNICE
VIRMANI
DNEVNIK
BRUTTO BILANCA
I ROBNO
1 SKLADIŠTE
VELEPRODAJA
PRIJENOSI U
FINANCIJSKO
3599,00 KN+PDV
II ROBNO
KNJIGOVODSTVO
ROBNO, MATERIJALNO
VELEPRODAJA
MALOPRODAJA
VIŠE SKLADIŠTA
PROIZVODNJA
RADNI NALOZI
PRIJENOSI U
FINANCIJSKO
DALJINSKA
KOMUNIKACIJA
5399,00 KN+PDV

HEWLETT PACKARD

PHILIPS

Philips Brilliance Monitors.
They bring out
the Da Vinci in you.



Let's make things better.




Microsoft Official Dealer

KUPUJTE SAMO ORGINALNE
MICROSOFT PROIZVODE

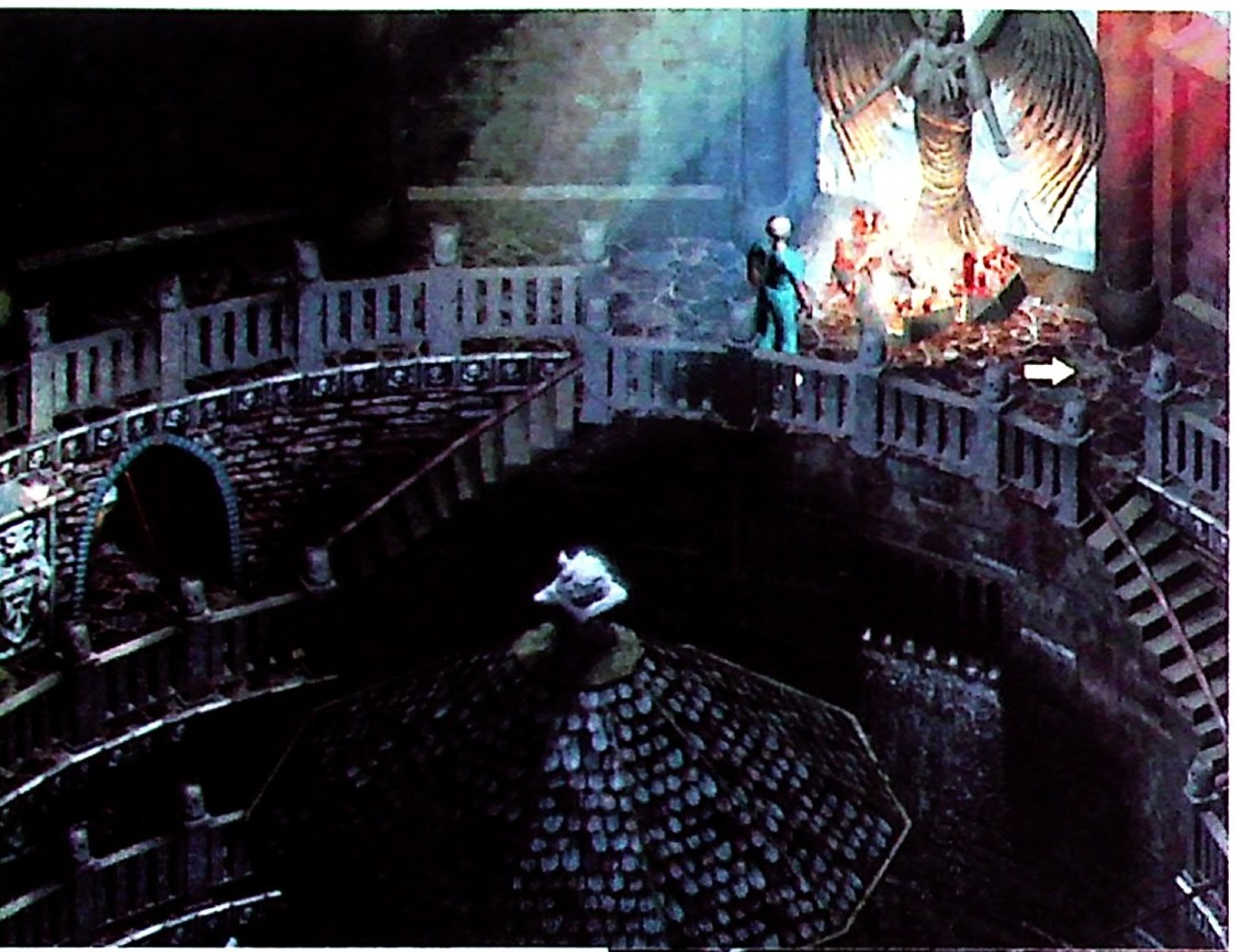
Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

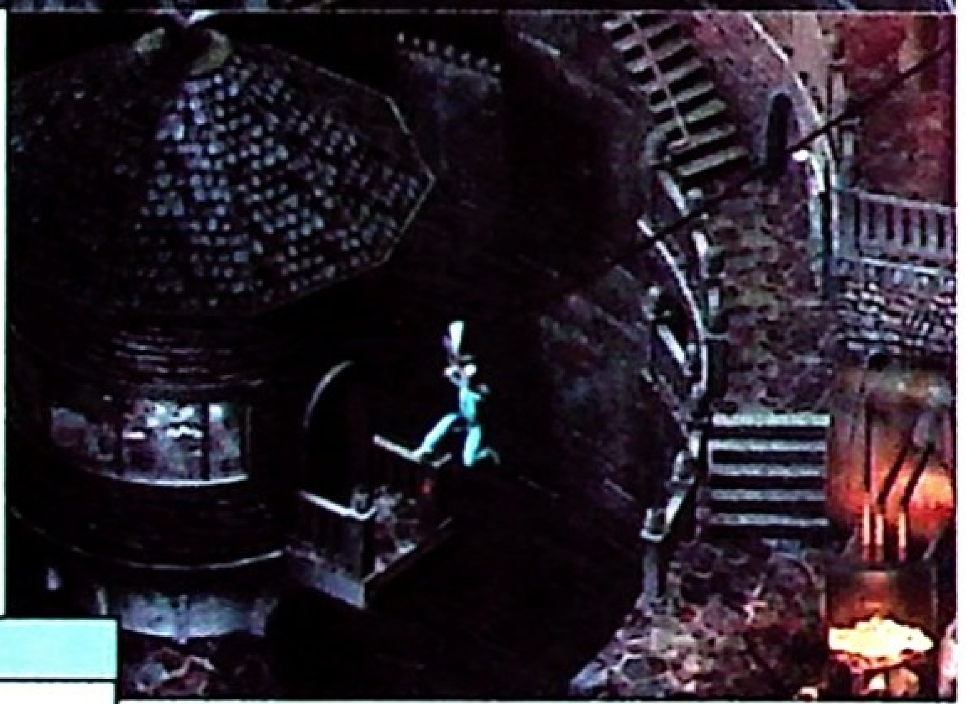
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08
A.G. MATOŠA 35, SPLIT, TEL/FAX 021/362 969, 487 66



# Sanitarium

**Broj avanturističnih igara kojima nas izdavači iznenade svake godine nije prevelik, ali zadovoljava. Za razliku od drugih igara koje izlaze u neizbrojivim količinama (RTS-ovi, primjerice), avanture uglavnom postižu golem uspjeh i usjeku nam se u pamćenje po nečem osobitom. Po našim procjenama, Sanitarium bi mogao postati pravi hit.**





**Sanitarium u sebi objedinjuje đavolsku atmosferu koja krasi Diablo, krvave i bizarne scene kojih se ne bi postidjela niti Phantasmagoria, vrhunsku igrivost i grafiku od koje oči ispadaju iz očnih duplji.**

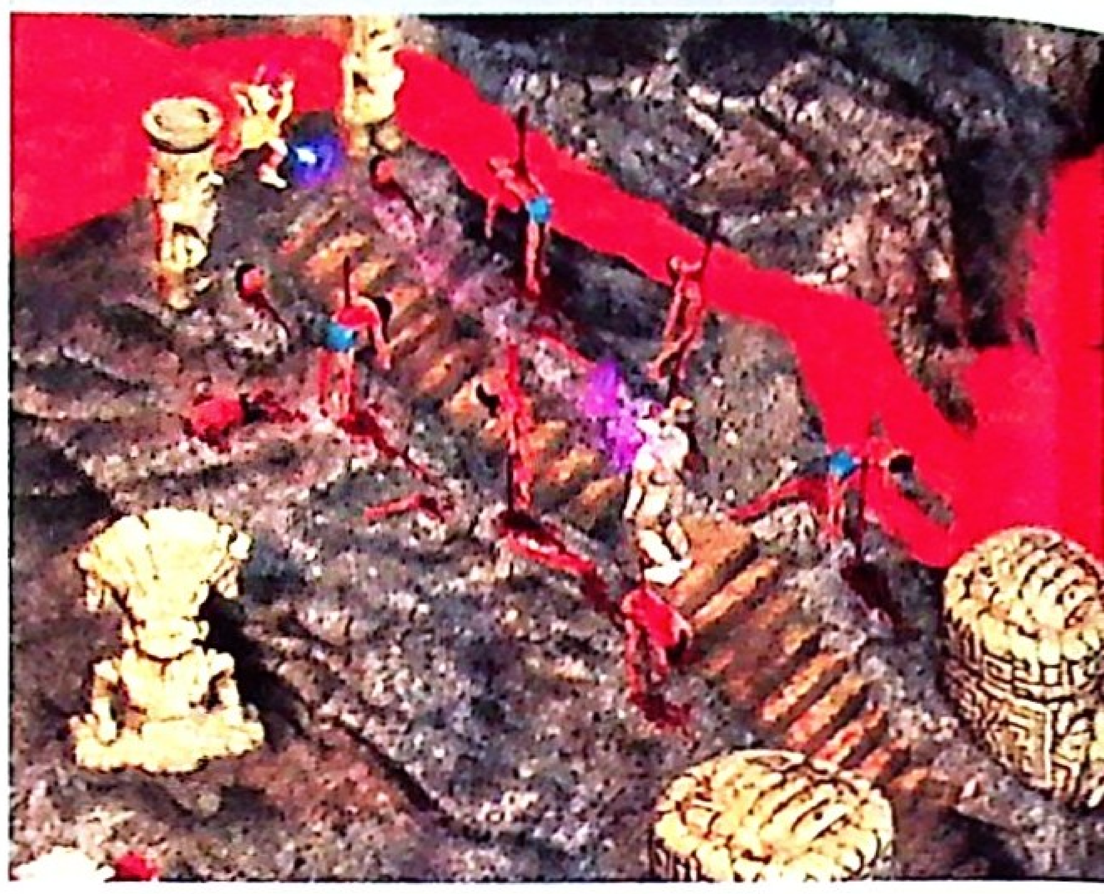
### Info

Proizvođač: DREAM FORGE / ASC
Žanr: AVANTURA
Izlazi: ožujak '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

Jednog jutra budite se totalno zbunjeni na tvrdom neudobnom krevetu. Naviru vam sjećanja: telefonski razgovor obavljen na brzinu, neka vrlo važna poruka, izgubili ste kontrolu nad autom... Ništa vam nije jasno, u pozadine čujete urlikanje, plač, zapomaganje, manijački smijeh. Instiktivno se pokušate uštipnuti za obraz, želeći se uvjeriti kako je sve to samo ružan san, kad odjednom, umjesto svoje kože osjetite debele naslage zavoja koje vam otkrivaju jedino oči i usta. Ne znate ni gdje ste ni što vam se dogodilo. Ne, ne može biti. Je li to stvarnost, jeste li poludjeli, je li to smrt? Tako započinje otkačena, bizarna priča *Dream Forgere* avanture *Sanitarium* koja bi se uskoro trebala pojaviti na tržištu. Igru započinjete kao novopridošli stanovnik nekakvog tajanstvenog sanatorija prepunog raznih freakova, mutanata, ludaka i drugih "stvorova". Tijekom igre, polako ćete otkrivati različite tragove i informacije koje će vam pomoći da saznate što vam se dogodilo i kako ste se našli na tom paklenom mjestu. Igračko sučelje je vrlo slično onom iz *Crusader: No Remorsa*, što znači da je utemeljeno na jednostavnom i korisnom *point'n'click* sustavu. U vašoj potrazi za rješenjem mnogobrojnih bizarnih misterija kojima ova igra obiluje, moći ćete pitati za savjet nekog od 80 izvrsno dočaranih stanovnika sanatorija (vidi onog: ima pet ruku i tri noge) raspoređenih unutar 9 epizoda. Igrat ćete iz perspektive treće osobe u prekrasnom 3D renderiranom okolišu, s atmosferičnim lightning efektima, skrolujućim pozadinama u stilu *Diabla* i posebno skladanim soundtrackom. Nadam se da će i ova igra ostaviti svoj trag te da će biti uvrštena u legende, rame uz rame s *Monkey Islandom* i *Blade Runerom*. Ako ste već počeli slinaviti, savjetujemo vam da što prije ubacite optičku pločicu koju ste dobili uz ovaj časopis u vaš CD ROM pogon, instalirate demo i okusite bar dio kolača koji se uskoro treba pojaviti na tržištu (drugim riječima, instalirajte *Sanitarium* demo s HackCD-a).

### Zanimljivost

**Mnoge igre su napravljene tako da bi se što više dojmile mlađeg dijela igračke publike. Sanitarium je nešto potpuno drugo – okrenut je "zrelijem" igračkom naraštaju. Atmosfera i likovi su takvi da ih se nebi postidjeli ni najbolji pisci horor romana ovog stoljeća. Ako igra bude prebizarna i krvava, što u biti i jeste, možemo očekivati zabranu prodaje nepunoljetnim osobama ili, možda, čak cenzuru pojedinih dijelova.**





**Freak Beach, a nice place for living and growing up, i jedno od brojnih mjesta na kojima možete upoznati svoje sustanare.**

### Grafika - jedan od aduta

**Nemojte niti pomišljati da je ova šarena i superdetaljna grafika sama sebi svrhom – upravo suprotno, ona je tek jedan od Sanitariumovih aduta. Bez brige, svi likovi koje ovdje vidite su detaljno animirani, čak su i pozadinski detalji poput, recimo, dima iz dimnjaka, animirani tako da igra djeluje vrlo "živo" i "interaktivno". A tek ta diabolična atmosfera, brrrrrr.**









### INFO PLUS

**Sony napada PC**

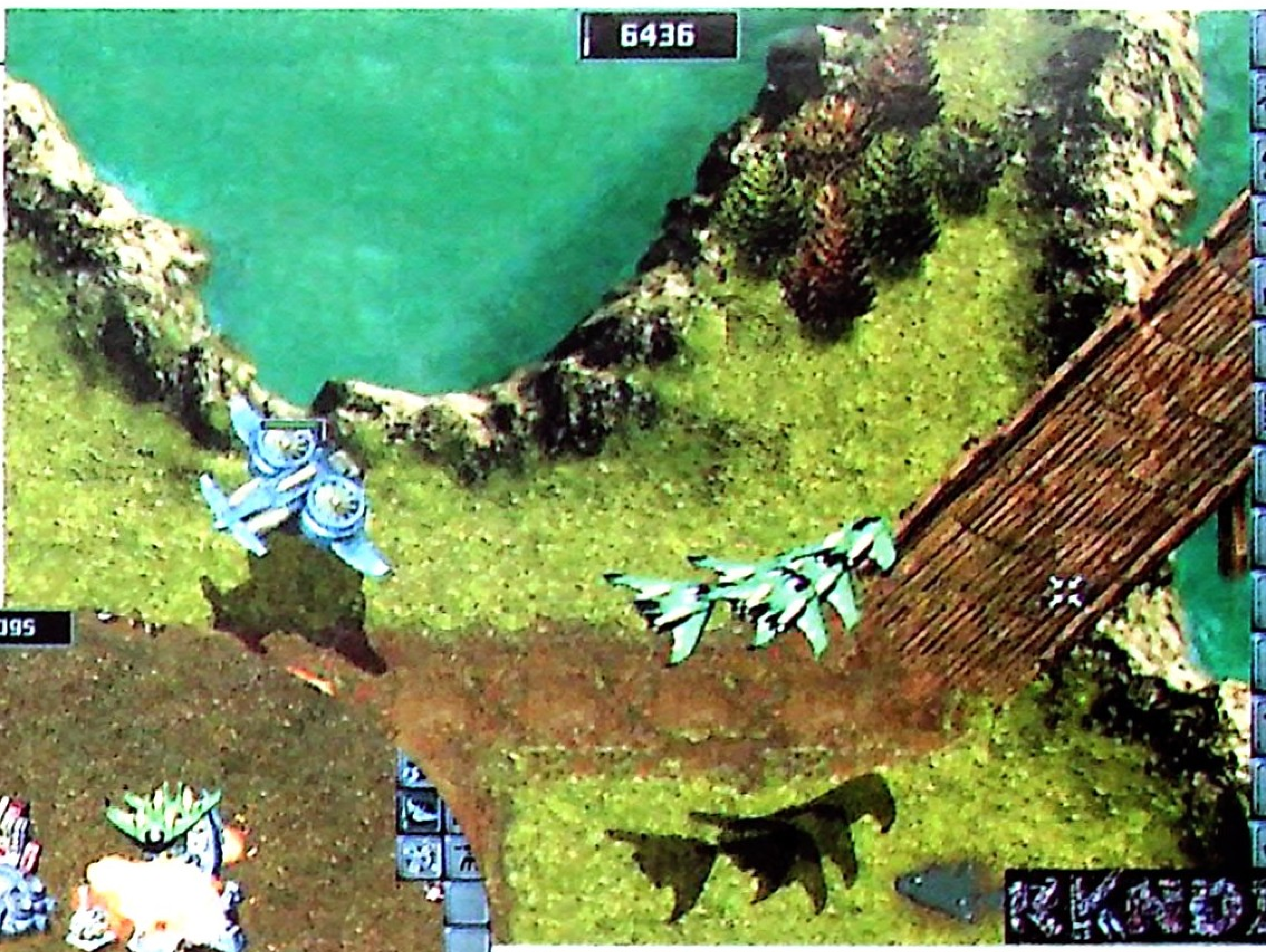
Sony je sa svojim "sportskim" naslovima zabilježio izniman uspjeh na Playstationu, a dodatnu zaradu želi ostvariti i na golemom PC tržištu. Ove godine ćemo na PC-u vidjeti neke od njihovih izvrsnih naslova kao što su Gameday '98 (nogomet), NBA Shoot Out (košarka) i NHL Face Off (hokej), što je samo početak Sonyevog agresivnog nastupa na PC pozornici.

**Lova do krova**

Neki analitičari iz Sjedinjenih Država su izračunali da bi do 2002. godine prihodi od kompjutorskih igri trebali dostići nezamislivu svotu od jedne milijarde dolara samo u Americi! Ako se ovo predviđanje ostvari, znači da tržište igara raste brže nego cijela američka ekonomija.

# KKND 2:

## Krossfire




Sada ćete tijekom igranja morati razmišljati i kako se obraniti od zračnih jedinica, ili natjerat neprijatelja da se bavi tim problemom.

**Pretpostavljam da su vam, kao i meni, dosadili mnogobrojni RTS klonovi (dobro, hardcore igračima možda nisu), koji se na tržištu redovito pojavljuju. Nažalost, čini se da proizvođači ne dijele isto mišljene, već uporno nastavljaju vječnu potragu za najboljom real-time strategijom. Jedan u nizu takvih pokušaja je KKND 2, koji bi uskoro trebao ugledati svijetlo dana.**




K*rush Kill 'n' Destroy* je bio vrlo dobar primjer RTS igre odličnog grafičkog izgleda, no nedostajalo mu je nekoliko detalja koji bi ga izjednačili s tadašnjom konkurencijom, što mu je (kao i nekolicini sličnih igara) onemogućilo neki značajniji uspjeh na tržištu. *Beam Software* se potrudio i ubacio velik broj poboljšanja u nastavak nadajući se boljem uspjehu. Glavna novina u nastavku je pojava još jedne rase – ovaj put je to neizbježna rasa robota jednostavnog imena *Series 9*, koji su se iznenada pobunili protiv svojih tvoraca. Novi rat zbivat će se kroz velik broj misija, sada unaprijeđenih novim krajobrazima (gradske sredine i drugi). U *KKND-u 2* se također pojavljuju interaktivni dijelovi terena (različite bačve, mostovi), koji će zanimljivo reagirati na neke vaše postupke. Svim je RTS fanovima jedna od najvažnijih stvari raznolikost građevina i jedinica kojima se prepucavaju. Programeri su se potrudili da ni tu ne budemo uskraćeni pa svaka rasa ima nove jedinice i građevine, od kojih su posebno zanimljive zračne jedinice te građevine koje vam omogućuju pretvaranje baze u pravu tvrđavu (zidovi, električne ograde). Spominje se i mogućnost samoprilagodbe jedinica tijekom borbe dodavanjem oružja i drugih naprava, no ta informacija još uvijek nije provjerena. Tehnička strana igre je vrlo obećavajuća: SVGA grafika, realistični zvučni efekti pucnjeva i eksplozija, poboljšani AI, blah, blah, blah... *KKND 2* će dočekati jaka konkurencija na tržištu RTS-ova, stoga je uspjeh ove igre na tržištu neizvjesan. No, tko zna...

### Zanimljivost

**Moja najveća zamjerka *Kruss Kill 'n' Destroyju* je bila užasno jadna multiplayer verzija kojoj je, s tehničke strane, nedostajala mogućnost spajanja igrača na sve moguće načine. U KKND-u 2 je ta pogreška, povrh gomile ostalih, ispravljena pa će igra, po riječima proizvođača, podržavati skoro sve vrste multiplayer igranja.**




Vrlo je interesantno kako se proizvođači igara uporno guraju na prenapučeno tržište RTS-ova. Baš nas zanima da li će KKND 2 po tom pitanju popušiti kada se pojavi na tržištu. Naime, iako igra ima sve kvalitete koje danas očekujemo od RTS-a, ne donosi neke značajne novine u ovaj žanr...





Moći ćete se okušati i u uličnim borbama ionako već razrušenih gradova.

**Info**
Proizvođač: BEAM SOFTWARE
Žanr: RTS
Izlazi: travanj '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

INFO PLUS

**Budućnost Windowsa**
Microsoft je održao konferenciju Winter Meltdown 98 o budućnosti igračkog svijeta. Ako je vjerovati Billovcima, buduća igraća platforma bi trebali biti Windowsi NT, koji će u svojoj verziji 5.0 biti opskrbljeni DirectX 6 driverima. Za Windowse 98 se planira "malo lošija" verzija DirectX-a koja će nositi oznaku 5.2.

**Zajedno smo jači**
Ako je vjerovati glasinama što se šire Petrinjskom 11, uskoro bi trebalo doći do spajanja dviju velikih tvrtki, BMG Interactive i ASC Games. U tom slučaju bi ASC dobio prava na izdavanje igre Grand Theft Auto za PC i Playstation, a BMG za prodaju igara Sanitarium i One u Evropi.

# ACTIVISION

***je svakako jedna od izdavačkih kuća za koje možemo reći da su hiperproduktivne. Dakako, imao je on svojih uspona i padova, no posebice se proslavio Quakeom 2, Hexenom 2 i njihovim nastavcima, a u 1988. nam priprema brojne poslastice iz gurmanskog svijeta računalnih igara.***







# Kakav sin? Čiji sin?

Već ste prije nekoliko mjeseci u Hackeru čitali najavu za ovu igru. Od tada nam je Activision poslao brojne slike i nešto novih informacija, koje možete pregledati u ovom Special Reportu. Scenarij se odvija u dalekoj budućnosti, krajem dvadeset prvog stoljeća, u gradu Freeportu koji je na rubu propasti jer ne može zaustaviti širenje kriminala. Gradska policija je vrlo slabo opremljena i plaćena pa vlada izdaje zakon kojim dopušta osnivanje privatnih agencija za sigurnost. Kao član jedne od njih, HardCorpsa, uplećete se u istragu moćne droge U4. Iza svega stoji zamamna Elexis Sinclair zbog koje se stvari i počinju komplicirati. Prema novijim vijestima, igra će rabiti modificirani Quake 2 engine (ne Quake 1 engine, kako je prvo bilo rečeno), koji podržava 16-bitnu grafiku i sve prateće grafičke detalje (raznovrsna teksturiranja, osvjetljenja, renderiranja). Radi bolje pokretljivosti, tj. animacije likova, rabi se sustav modeliranja utemeljen na žičanoj konstrukciji (skeletal based). S velikim brojem deathmatch nivoa, Sin će kao i svi njegovi konkurenti podržavati sve vrste multiplayer igranja. Hoće li nabrojanim opcijama prestići konkurenciju? Vjerojatno hoće, ali ako mu to i ne pođe za rukom, barem će ostaviti trag u svijetu 3D pucačina



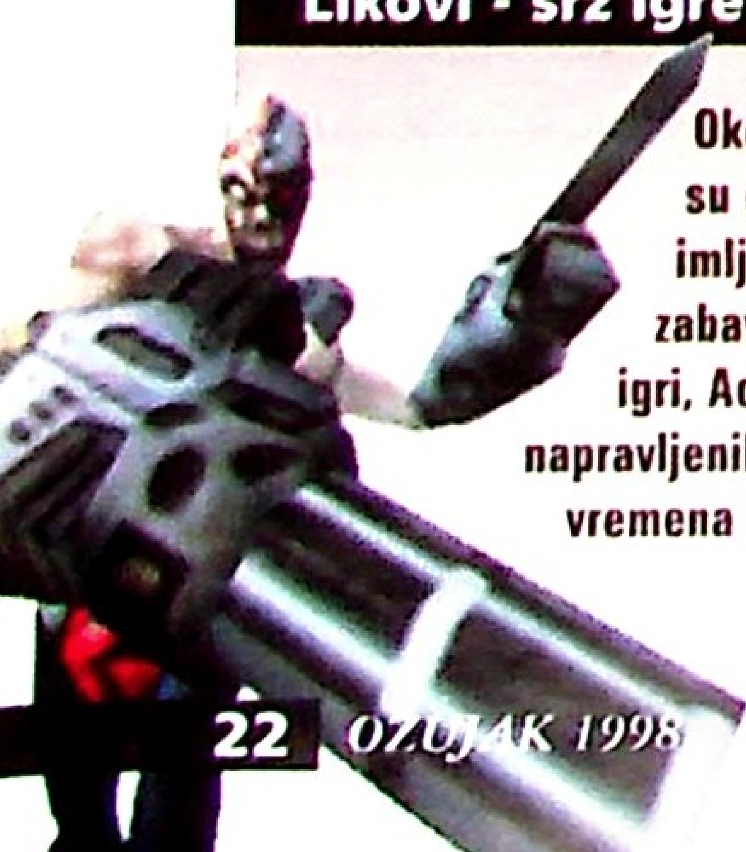
Mr. Miller

| Info |
| --- |
| Proizvođač: ACTIVISION |
| Žanr: FPP PUCAČINA |
| Izlazi: ožujak / travanj |
| Platforme ☑ PC ☐ PSX |



### Likovi - srž igre

**Okosnica baš svake igre, od pucačine do avanture, upravo su detaljno osmišljeni i napravljeni likovi. Ako su oni zanimljivi, danima ćete provesti pred monitorom ugodno se zabavljajući. Uvidjevši njihovu značajnu ulogu u svakoj boljoj igri, Activision je nastojao kreirati veliki spektar odlično napravljenih likova, za što je potrošio pozamašnu količinu vremena i novaca.**





### Nivoi

**Tijekom igranja prolazit ćete kroz šest različito osmišljenih terena: kemijski laboratorij, banka, futuristične ulice krcate neprijateljima (posebice mutantima). Grafika je, u posljednjoj testnoj inačici, unaprijeđena i čak nadilazi onu u Quakeu 2.**











# BATTLE ZONE

## Akcijska strategija


Mr. Goldman

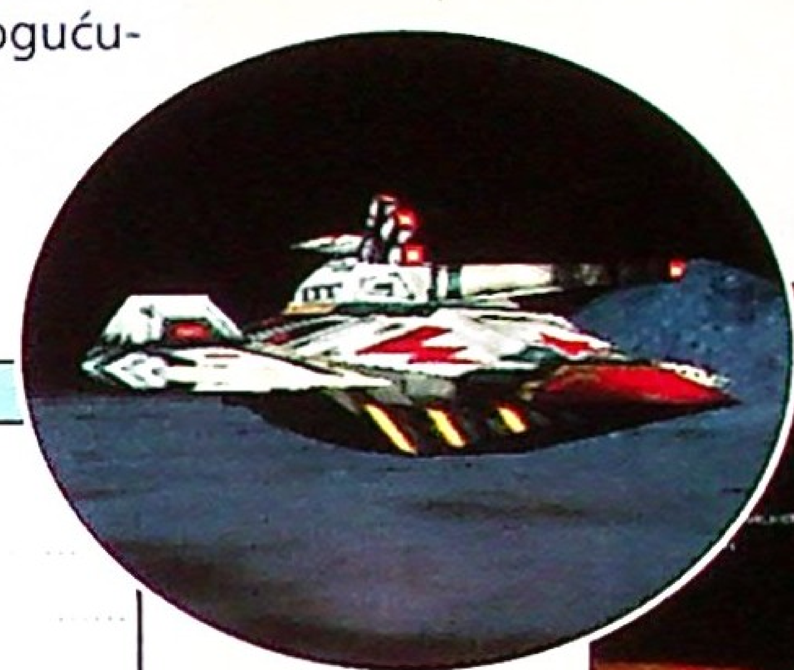
Osamdesetih godina ovog stoljeća (dok sam još bio beba koja se valjala u pelenama), na tada još nepostojećem tržištu računalne zabave, pojavila se igra *Battlezone*, izvedena u vektorskoj grafici u kojoj je prvi put simulirana 3D tenkovska borba. Za tadašnja mjerila, igra je postigla velik uspjeh. Gotovo dva desetljeća poslije, *Activision* je odlučio stvoriti igru po uzoru na taj davnonastali klasik i dati joj ime *Battlezone*. Priča vas odvodi još dalje, u šezdesete godine, u vrijeme hladnog rata. Nađen je nekakav vrijedan alienski biometal koji omogućuje izradu razornog oružja i donosi prestiž strani koja ga posjeduje. Nastaju dvije organizacije, sovjetska i američka, i one se utrkuju u istraživanju galaksije ne bi li našle što više metala (ah, tko zna, možda je zaista hladni rat bio takav). Dva moda igre, 3D FPP pucačina i real strategy mod pružit će dovoljno raznolikosti i dugo vas zadržati uz igru. Osim ratovanja, posvetit ćete se istraživanju novih tehnologija i razmještanju raspoloživih resursa. Podrška za 3D ubrzivačke kartice će svakako postojati, najvjerojatnije u *Direct 3D* opciji. Da bi što više popularizirao ovu igru, *Activision* će načiniti besplatan internet server za igranje *Battlezonea* i uz samu igru poslati *mission editor*. Hoće li uspjeh biti jednak prethodnikovom?

**Info**
Proizvođač: ACTIVISION
Žanr: AKCIJA / STRATEGIJA
Izlazi: prva polovica '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

### Raznolikost jedinica i oružja

**Tijekom igranja na izbor će vam biti tridesetak jedinica (kopnenih, letećih) i dvadesetak vrsta oružja s jedinstvenim karakteristikama. Nije li to predivno?**







## KRUHA I IGARA ...NIKAD DOSTA

**Usporedno s navedenim naslovima, Activsion razvija još tri zanimljive igre o kojima nam, zasad, detalji nisu poznati, ali vam donosimo slike kojima se možete diviti:**

SHANGHAI DYNASTY

### Shangai Dynasty

**Ova igra sadrži zapravo pet logičkih igara, četiri su nekakve tile-matching igre, dok je posljednja, Mahjong, drevna kineska igra vrlo često igrana u kockarnicama diljem istočne Azije.**







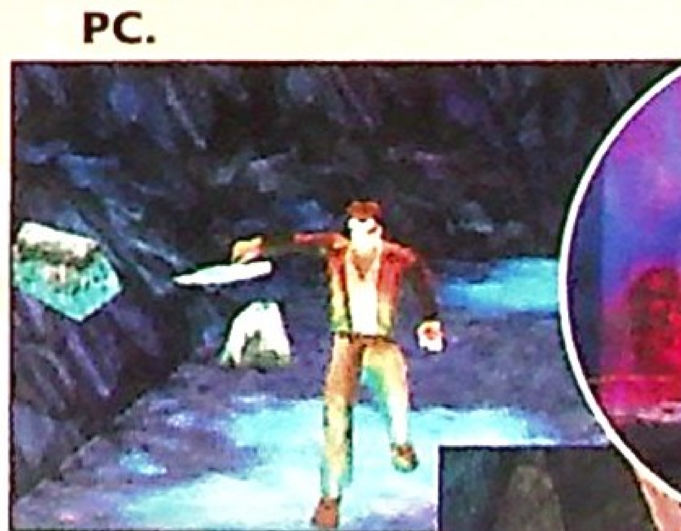




PITFALL

### Pitfall 3D - Beyond the Jungle

**Sjećate li se vrlo dobre arkadice sličnog imena? Pitfall 3D je, može se reći, nastavak igre Pitfall The Mayand Adventure. Priča je vrlo slična, samo što će se sve odvijati u izvrsnoj 3D grafici. Igra će se u orginalu pojaviti za Playstation, a tek će naknadno biti konvertirana na PC.**







VIGILANTE 8

### Vigillante 8

**U simpatičnoj mješavini pucačine i lude utrke autima bit ćete ludi vozač najrazličitijih vozila (kamijon, rover), juriti naokolo i ubijati sve što vam se nađe na putu. Zašto, kako, gdje - nije nam poznato, no dobra grafika, dinamičnost igre i ostali detalji su dovoljan razlog da pričekamo na njen izlazak.**





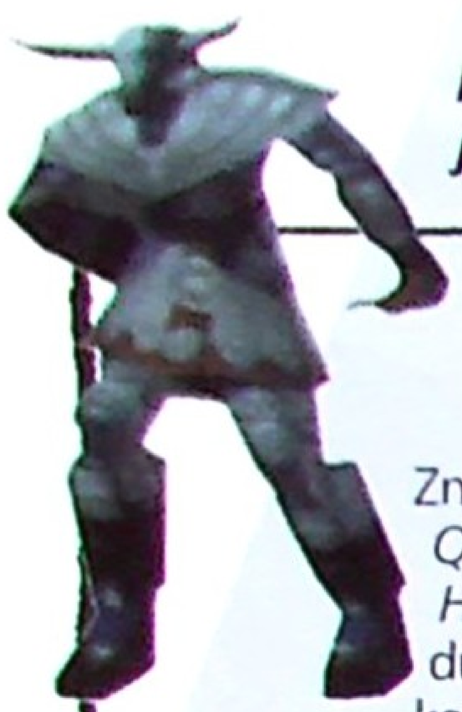


SPECIAL REPORT 3/98

ACTIVISION

# Mission Packovi na vidiku

**_Nakon zavidnog tržišnog uspjeha FPP pucačina Hexena 2 i Quakea 2, te real time strategije Dark Reign, Activision je dobro razmislio i odlučio se na proizvodnju mission-packova za dotične igre, kaneći tako popuniti kasicu-prasicu._**



## Hexen 2 Mission Pack: Portal of Praveus

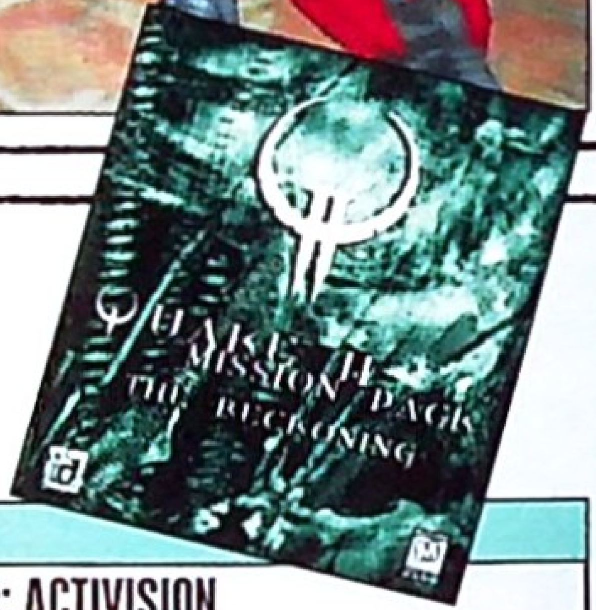
Znate onu, kud svi *Turci*, tu i mali *Mujo*. Upravo tako je i sa *Hexenom 2*, kojeg *Activision* nikako nije htio uskratiti za mission pack kakav će dobiti *Quake 2* i *Dark Reign*. U izradi ovog dodatka korišten je poboljšani *Quake*, a ne *Quake 2* engine zato jer je *Hexen 2* imao licence samo za orginalni *Quake 1* engine. Sve je zapetljao zli čarobnjak koji nastoji oživjeti umrle duše *Serpent Raidera* (ne bih znao tko su ti) i iskoristiti ih za svoje zle nakane. Da bi to spriječili, odlazite na novi kontinent, stvaran po povijesnim i mitologijskim pričama starog *Tibeta*. Priča će se otpetljavati putovanjem kroz budističke hramove, tajanstvene dvorce, ledene špilje i druga mistična mjesta razbacana na petnaest misija. U igri se pojavljuje novi lik, demoness (ženski demon), čime je izbor likova povećan na pet. I to bi bilo to.

**Info**
Proizvođač: ACTIVISION
Žanr: FPP PUCAČINA
Izlazi: ožujak '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX









## Quake 2: Mision Pack: The Reckoning

U ovom game expansionu uživjet ćete se u ulogu člana elitne komando jedinice poslane da se ubaci u alienske redove, te locira i uništi tajnu aliensku bazu. Nove misije podijeljene su u tri epizode, kroz koje ćete istraživati različite krajolike, prebijati vražje mutante i na kraju se prokrijumčariti na alienski brod. Ako ste pravi *Quake* freak i ove misije završite za nekoliko sati, savjetujem vam da pokušate odigrati neki od specijalno dizajniranih deathmatch nivoa, koji bi se trebali igrati u 32 igrača. Posebno zanimljiva je mogućnost kooperativnog igranja, gdje ćete igrati ulogu jednog od članova jedinice svemirskih marinaca, sastavljene od igrača sa Interneta, koja se bori da zauvijek uništi aliensku rasu.

**Info**
Proizvođač: ACTIVISION
Žanr: FPP PUCAČINA
Izlazi: ožujak '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX







## Dark Reign Expansion: Rise of The Shadowhand

*Rise of The Shadowhand* rabit će potpuno isti *Dark Reignov* engine, čisto pristojno napravljen, tako da nije ni bilo potrebe za promjenom. Ovaj campaign sastojat će se od 18 singleplayer misija, koje bi trebale biti različite, ovisno o strani za koju se odlučite. Osim novih misija, igra je poboljšana većim izborom jedinica te novim kooperativnom multiplayer misijama (čini se da *Activision* tu opciju ubacuje u svaku novu igru). Za ovaj expansion može se reći da nije "samo" jedan od načina zgrtanja love jer je *Activision* uključio toliko novih opcija da se čini kao da je stvorio potpuno novu igru. Tu, naravno, mislim na dvije nove strane, *Freedom Guard Xenite* i *Imperium Shadowhand* armiju. Igru ćete moći završiti na nekoj od tih strana, ili na strani već dobro poznatih armija iz *Dark Reigna*. Navodno je *AI* jedinica nešto poboljšan, a uz igru dolazi i construction kit, kojim možete dizajnirati vlastite multiplayer misije.









**Info**
Proizvođač: ACTIVISION
Žanr: RTS
Izlazi: ožujak '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX


EPSON
HEWLETT PACKARD
FUJITSU
YAMAHA
Panasonic
Microsoft
COMPAQ
Canon
EPSON
STYLUS 300
=1465,00 kn
STYLUS 400
=1936,00 kn
zip
3 Drives in One
ZIP DRIVE
=1528,00 kn
iomega
Genius
NEWEASY MOUSE
=45,00 kn
ZVUČNA KARTICA ADX
=146,00 kn
YAMAHA
YAMAHA CRW 2260t
=3196,00 kn
YAMAHA CRW 4260t
=4287,00 kn
YAMAHA YSTM 25
=733,00 kn
YAMAHA YSTM 5
=630,00 kn
LOGITECH PILOT
=259,99 kn
LOGITECH
HEWLETT PACKARD
HP 690 C+
=2475,00 kn
HP 1100 C
=4655,00 kn
USRobotics
Sportster Voice
33.6 Faxmodem with Personal Voice Mail
56K
SPORTSTER 56K EXTERNI
=1450,00 kn
CREATIVE
AWE 64 GOLD
=1964,00 kn
Sound BLASTER AWE64
Za članove
HACKER CLUB -a
POPUST 10%
CD MEDIA Best Media
=13,99 kn
ZOLA
DISKETE 3,5" + PVC BOX
=30,00 kn
TIPKOVNICA CHICONY
=99,50 kn
JOYSTICK SIDEWINDER
=765,00 kn
Microsoft
ZOLA
VELEPRODAJA: ZAGREB, AVENIJA V. HOLJEVCA 20/II, TEL: 01 6552-727 FAX: 01 6529-248
TRGOVINA: ZAGREB , NOVA CESTA 115, TEL: 01 395-153, FAX: 01 395-152
http://www.zola.hr
JANUS

# F1 Racing Simulation

## Iznenađenje iz UbiSofta

***Kad je tvrtka Ubisoft, koja nikada prije nije radila ozbiljne sportske simulacije, priopćila javnosti da radi na novoj simulaciji Formule 1, svi smo se lagano nasmijali... Mjeseci su prolazili, malo se govorilo o napretku Ubisoftove Formule, promocija u časopisima je bila skromna, Dario Rakovac je uredno recenzirao nove igre za Hacker, ukratko - sve se odvijalo ustaljenim ritmom. Sve dok F1 Racing Simulation nije izašao na tržište... Uz malo pompe... I sa stilom... Jer ovdje, dragi čitatelji, riječ je o igri koja je vjerojatno nadmašila i legendu F1GP2! Bar tako tvrdi Dario...***









**Dvoboj promatran iz dviju perspektiva.**

Kako se sezona Formule 1 polako približava, sasvim je logično da se preda mnom pojavila još jedna simulacija iste. No, je li baš riječ o "još jednoj" ili "jedinstvenoj", pitanje je na koje ćete u ovom tekstu naći odgovor. Ljubitelji Formule 1 i njenih računalnih varijanti uglavnom su poklonici i ovisnici o legendarnom Grand Prixu 2 koji je, usprkos svim grafički dotjeranijim varijantama, još uvijek zakon. Prošlogodišnja prerada konzolne Formule 1 donijela je grafičko savršenstvo, ali je potpuno zakazala na polju realnosti i odanosti "pravoj stvari". Grand Prix 2 ostao je i nadalje najboljim sintetičnim predstavnikom Formule 1. No, kako stvari stoje, njegovo je vrijeme ipak prošlo. Ubisoft, tvrtka koja se proslavila arkadnom jurilicom POD, jednom od prvih koje su rabile MMX i 3Dfx ubrzivače, je krajem prošle godine potpisala vjerojatno najbolju simulaciju Formule 1 pod maštovitim nazivom F1 Racing Simulation (F1RS). Pod tim smo imenom konačno dobili realnost i konfigurabilnost GP-a i vizualno savršenstvo F1 što ga pruža 3Dfx ubrzanje. U svakom pogledu, ova igra predstavlja svojevrsno savršenstvo i određuje smjer konkurenciji barem toliko dugo dok gospodin Crammond ne predstavi Grand Prix 3.

### *Sitnice koje život znače*

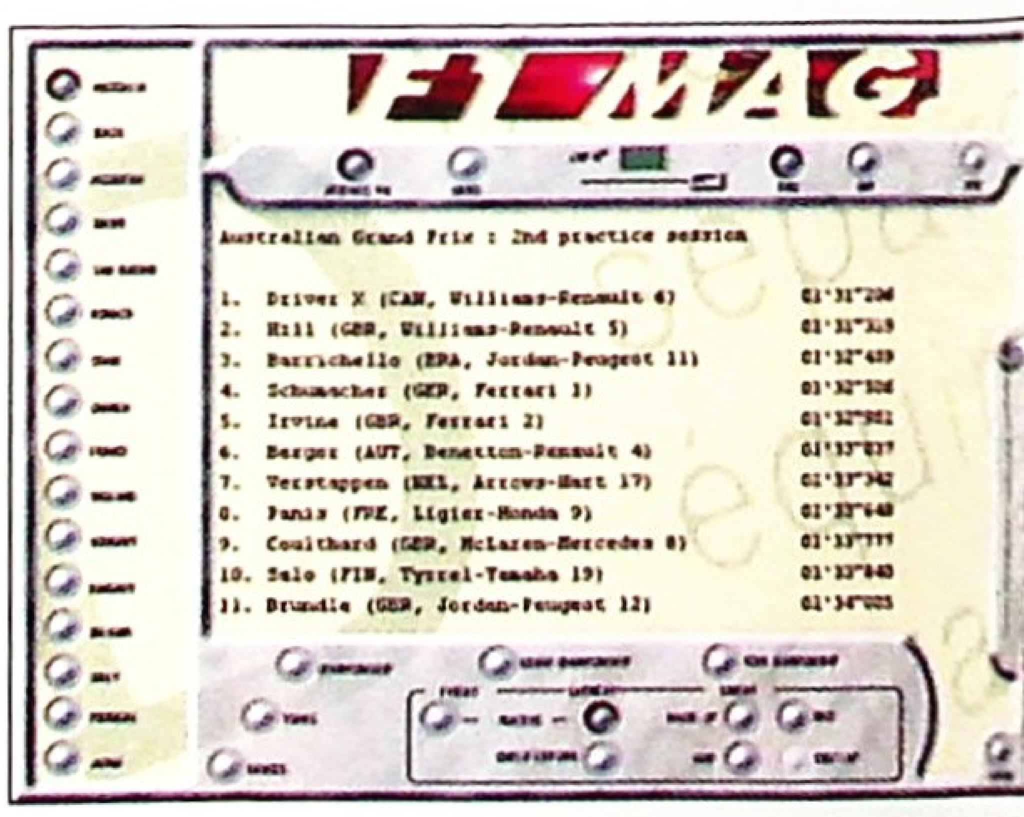
*F1RS* je jedna od onih igara kod kojih se već na prvi pogled vidi s koliko su pozornosti i ljubavi stvarane. Pozornost koju su dizajneri posvetili svakom pa i najsitnijem detalju primjetna je na svakom koraku. Bilo da je riječ o tehničkoj strani ili izgledu, sve je u potpunosti dorađeno. Ponajprije oduševljava gotovo enciklopedijska vrijednost igre. *F1RS* sadrži sve relevantne podatke o ekipama i stazama na kojima se te 1996. godine vozilo, a naći ćete i sve podatke o vozačima (visina, težina i datumi rođenja). Većina je tih podataka dana u vidu integriranog *F1 Magazina* koji sadrži sve stvarne podatke te vaše osobne zabilježene tijekom sezone. Opcije za igranje su manje-više standardne, tek s pokojom zgodnom novinom (npr. *Time Attack* vožnja, gdje možete voziti protiv tzv. *Ghost Cara* i snimati svoje krugove, a poslije se utrkivati sami sa sobom i skidati vlastite rekorde!). Što se tiče pojedinih utrka ili prvenstava, konfigurabilnost je očito bila imperativ - svaki aspekt, od vremena pa do pomagala u vožnji, možete prilagoditi i mijenjati. Ovo se osobito odnosi na namještanje bolida, ali o tome ćemo poslije. Grafički, jedino što u igri čudi je kako se brzo savršenstvo zvano *F1* pretvorilo u zastarjeli promašaj. Iznimno brza i detaljna grafika u 16-bitnoj boji dočarat će vam svijet *Formule 1* kakav, osim na televiziji, još

**Zanimljivost**

**Driver X**

**Vrlo brzo ćete primijetiti da u igri nedostaje Jacques Villeneuve, na njegovom je mjestu nekakav Driver X kojeg nikako ne možete maknuti a ni to iritantno ime promijeniti. Razlog je tomu što, za razliku od svih ostalih vozača, Villeneuve ima posebni ugovor koji ne dopušta uporabu njegovog imena bez dodatnih davanja, na što Ubisoft nije pristao. Isto tako, FIA ne dopušta mijenjanje imena ekipama i vozačima, pa nedostatak takve opcije nije programerski previd nego uvjet ugovora. No, na Internetu postoji tzv. Driver X patch koji ispravlja barem jedan od navedenih problema.**




**Sve podatke o stazama i postignutim vremenima na njima pronaći ćete u multimedijalnom izdanju F1 Magazinea.**

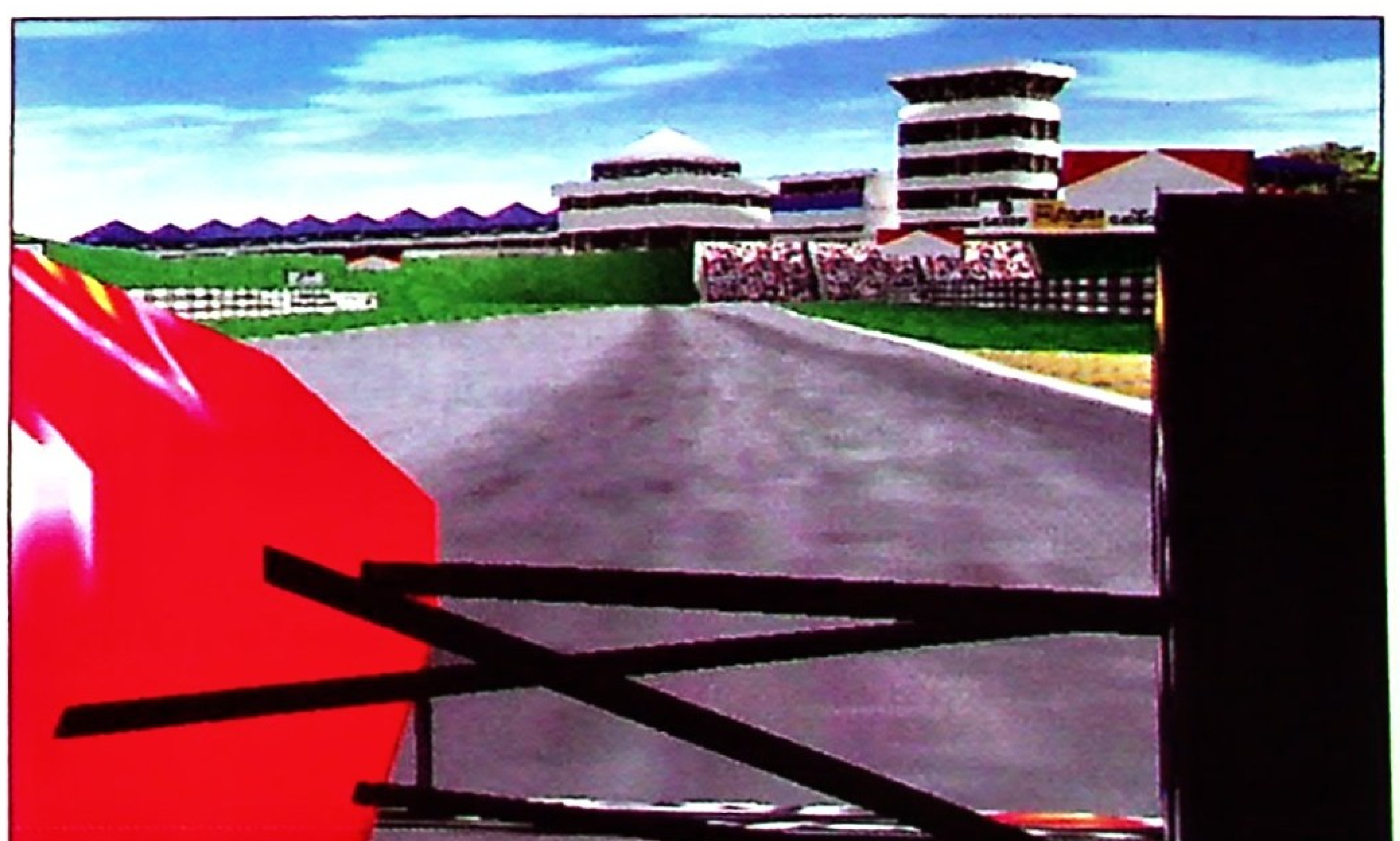



niste vidjeli. Staze su izrazito bogate detaljima, a primjetit ćete i dodatke poput ogromnih ekrana, na kojima gledatelji prate događaje na stazi, koji su potpuno pokretni i prikazuju pogled iz vaše kabine u stvarnom vremenu. Sve to, i to bez ikakvih usporavanja na srednjejakom pentiumu, ali jedino s *3Dfx* podrškom. Čak i u *Monacu*, gdje su sve dosadašnje simulacije trpjele i znatno se usporavale, *Ubisoftov* engine jednostavno leti iz koje god perspektive gledali. Inače, *F1RS* nije, poput *Psygnosisova* hita, ograničen na vanjski pogled. Voziti možete iz vozačeve, povišene ili potpuno vanjske, arkadne perspektive. Time su ispravljeni svi nedostaci *F1* glede nerealnosti, nedostatka retrovizora, ali i oni koji su išli na račun *GP 2*, nije imao prikaz kotača, propust koji mi nikada nije bio jasan.

### Realnost prije svega

Ovdje ćete, kad kotač bude izvan staze i pokupi malo trave, čak i osjetiti, a ne samo primijetiti privremeno slabljenje gripa na toj strani. Ponašanje vozila na stazi je "dozlaboga" realno i nemojte se čuditi ako vam bude trebalo mnogo vježbe prije nego uspijete završiti utrku barem u istom krugu s ostalim vozačima. Umjetna je inteligencija na razini *GP-a* i aktivno sudjeluje u utrci. To znači da se vozači neće zalijepiti za najbolju putanju i slijediti je bez obzira na aktualne događaje na stazi. Moglo bi se čak reći da su previše oprezni te će se rijetko kad zabiti u vas. No, isto će vam tako skupo naplatiti svaku grešku ili prerano kočenje. Zbog toga, nije loše uključiti neka od pomagala tipa kontrole proklizavanja *ili ABS-a*, što će vam dati neznatnu prednost, ali stvarno neznatnu. Prava moć i umijeće utrkivanja leži u pripremi vozila koja je u *F1RS* jednostavno fenomenalna. Namještanje je podijeljeno u dvije razine, vozačku i inženjersku. Prva se odnosi na namještanje količine goriva, nagiba stabilizatora, kuta upravljanja i vrste guma dok je druga, znatno detaljnija, posvećena režimima rada motora, nagibu kotača, napetosti opruga, namještanju kočnica... Apsolutno se sve može namjestiti i optimalizirati, bilo da želite smanjiti visinu vozila ili povisiti najveći dopušteni broj okretaja motora. Svaki je aspekt detaljno objašnjen u samoj igri, ali ono što je najbitnije, objašnjene su i interakcije, odnosno, kako promjene uzajamno djeluju. Vrlo je bitno da je bolid izbalansiran te da poboljšavajući neki dio ne oslabite istodobno drugi. Da to izbjegnete pomoći će vam telemetrija koja će snimati karakteristiku bolida, gdje će se vidjeti gdje ste pogriješili i čemu treba posvetiti više pozornosti. Testiranje i namještanje može vam oduzeti mnogo vremena, ali jedino ćete tako uspjeti pobijediti ili barem biti konkurentni. Pomoći će vam i to ako imate neki od volana umjesto klasičnog joysticka ili, nedajbože, tipkovnicu (s njome je nemoguće igrati ako isključite *ABS*). *F1RS* podržava i *Force Feedback* kon-



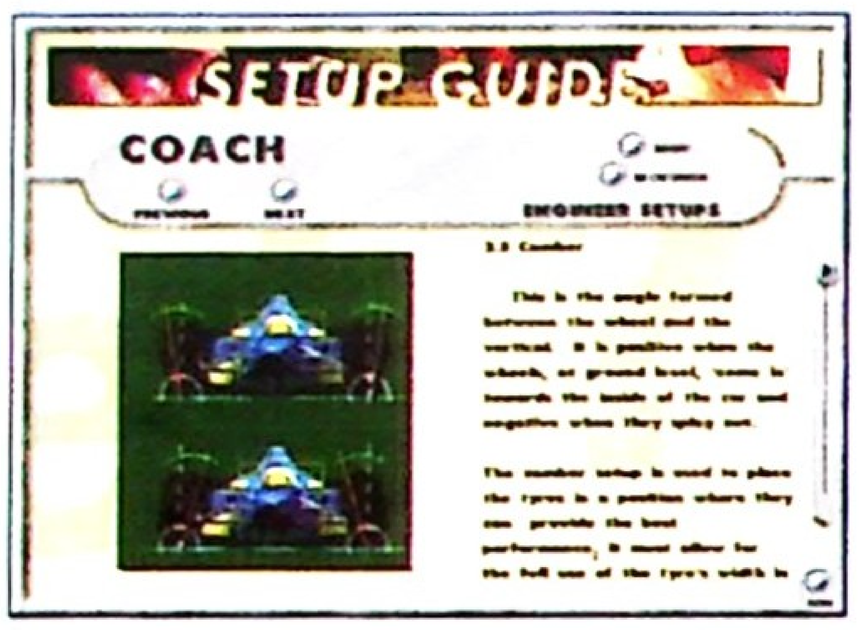
**Ovakvih ćete se prizora u prvo vrijeme nagledati...**

## Namještanje bolida

**Kako vozilo dovesti do savršenstva? Prije svega, proučite sve tehničke aspekte u bazi podataka ili helpu. Potom izađite na stazu i provezite par krugova da biste dobili osjećaj za bolid. Vratite se u boks i namjestite krilca, visinu vozila, općenito, parametre dostupne u vozačkom setupu. Izađite ponovno na stazu i provjerite što ste učinili. Ponovno u boksu proučite telemetriju i otkrijte uska grla. Namjestite i ponovno iskušajte. Kad budete zadovoljni, posvetite se detaljnom namještanju amortizera, balansa i okretaja motora dok ne postignete zadovoljavajuću konfiguraciju koja će izdržati do kraja utrke a da vam ne pregori motor ili se ne razbijete u prvom zavoju. Ponovite li to za svaku stazu, prvo mjesto je samo vaše!**




Legendarni Monaco je uvijek najsvjetlija točka sezone, tako je i u ovoj igri: po prvi put vozimo bez tipičnog "jerk-o-visiona".

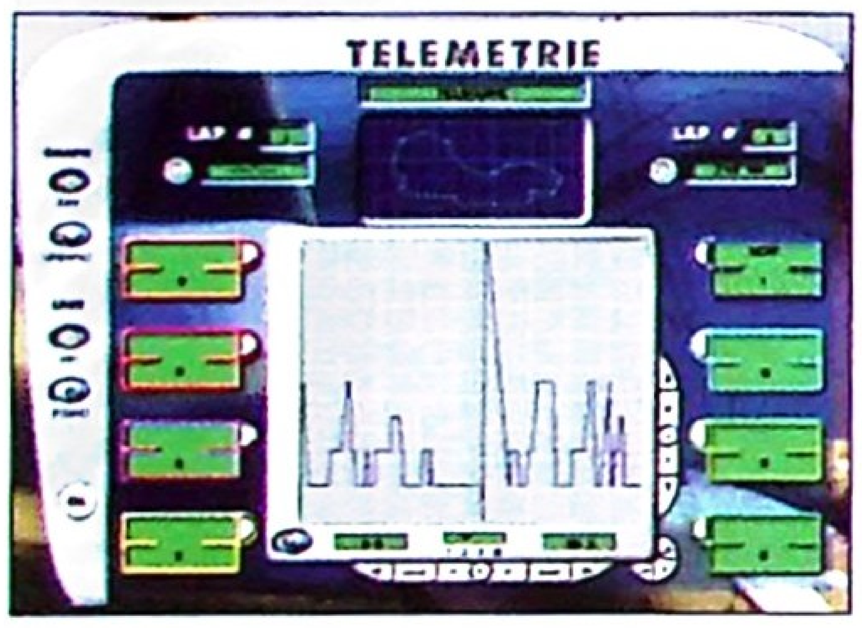










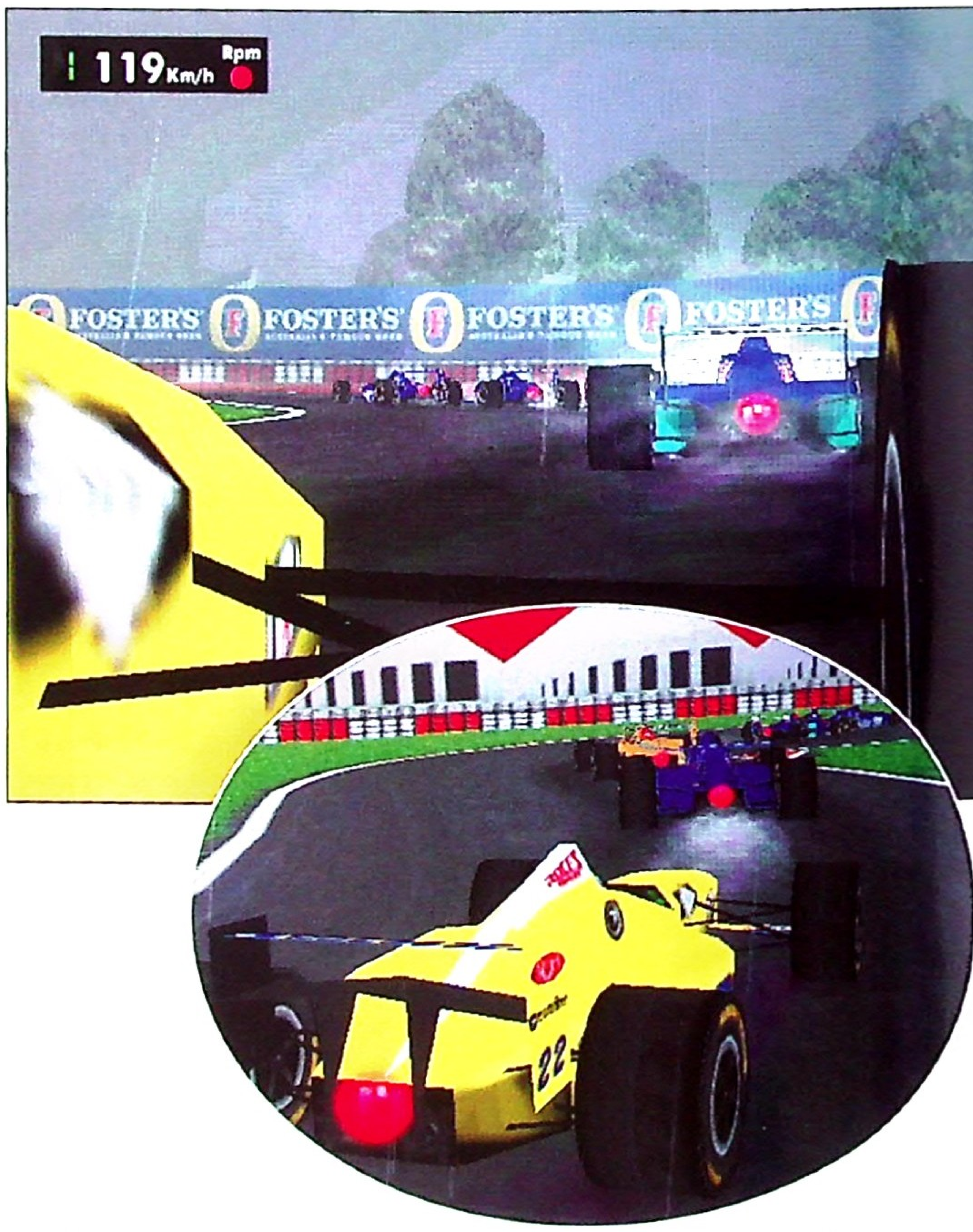










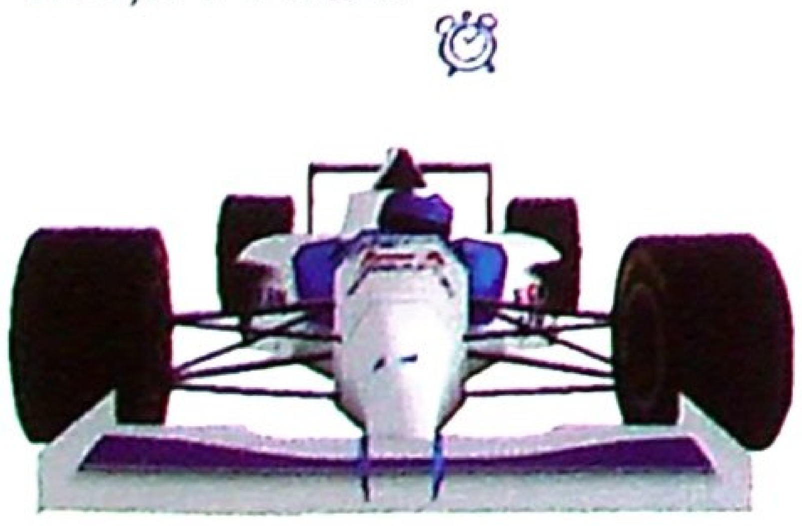




Vožnja po kiši nije nikad bila veći izazov. Čak ni GP 2 nije imao ovako dobro simulirane vremenske uvjete!

trolere poput *MS Sidewindera Force Feedback Pro*, koji daju jednu sasvim novu dimenziju realnosti (osjetit ćete podrhtavanje prelazeći preko rubnika i G-silu u zavojima). Šteta što nismo imali *FF* volan, ali bit će i za to vremena. *F1RS* podržava i solidan multiplayer preko modema, lokalne mreže ili kroz podijeljeni ekran na jednom računalu. Nažalost, nismo ga mogli zaigrati u mreži, ali imate li tu mogućnost, jamčim vam sate uživanja i nadmetanja s realnim protivnikom kojeg je ipak nešto lakše pobijediti.

### Zamjerke?

Bitnih gotovo i nema. Jedini sam problem imao sa zvukom kad sam želio gledati utrku u televizijskom stilu. Srećom, *Ubisoft* je već izdao patch koji ispravlja taj i nekoliko sitnih bugova vezanih uz *3Dfx* kartice. Sve u svemu, riječ je o proizvodu čiju će kvalitetu biti vrlo teško ponoviti, a kamoli prestići. Jedino bi mu se možda mogao približiti eventualni treći nastavak legendarnog *GP-a*, ali kako njemu još nema ni traga, igrajte i uživajte u *F1RS-u*.



## F1 Racing Simulation — *Simulacija vožnje*

**Proizvođač** *Ubisoft* **Izdavač** *Ubisoft*

- težinu igranja
- problemi sa zvukom kod replaya
- nemogućnost editiranja ekipa

**95**

- realnost
- vrhunska grafika i zvuk
- konfigurabilnost

Grafički i izvedbeno najbolja simulacija Formule 1 na tržištu. Realnošću i konfigurabilnošću bolida nadmašuje čak i Grand Prix 2!

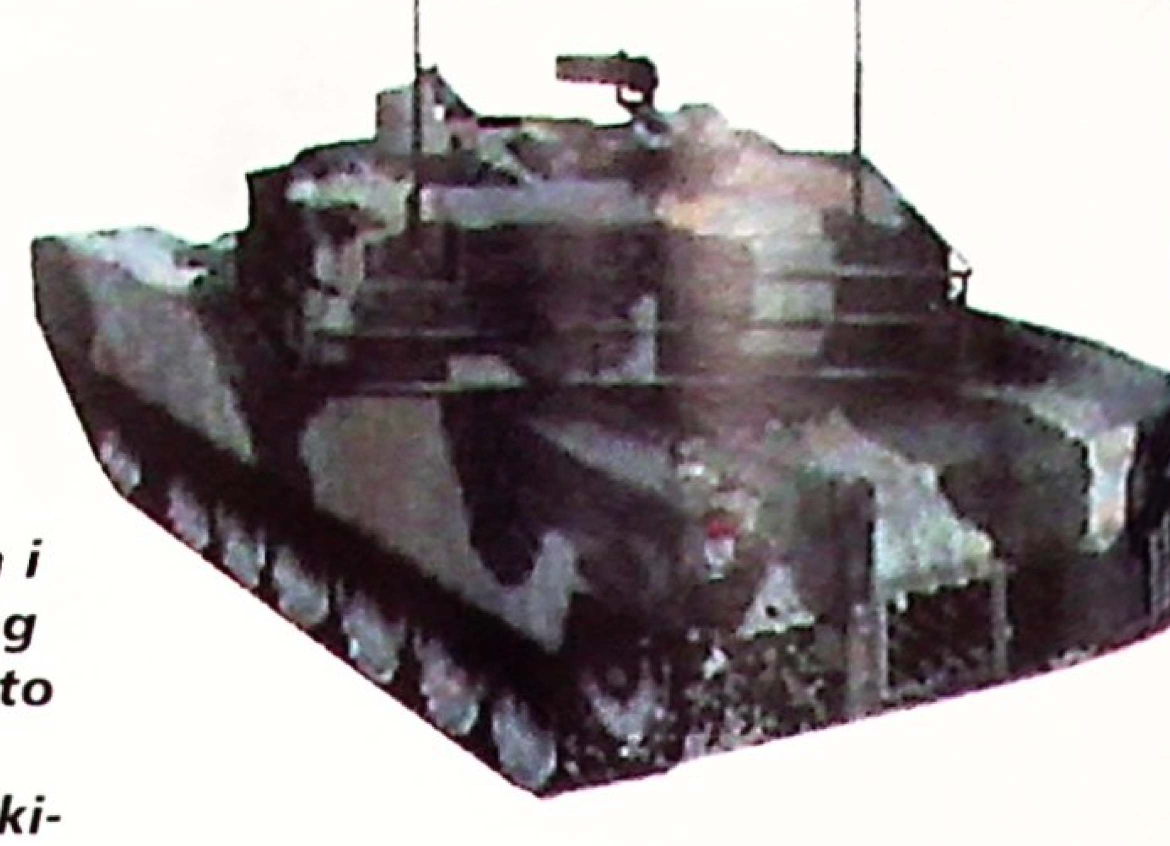
**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb
- Win95
- 3D ubrzivač

**Platforme**: ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

**3D ubrzanje**: ☑ 3Dfx ☐ PowerVR ☑ Direct 3D

**Multiplayer**: ☐ Internet ☐ LAN ☐ Modem

# Armored Fist 2



***Više od 50 godina tenkovi su dominirali bojnim poljem. Postajući sve jačima, bržima i ubojitijima, ove su oklopljene grdosije bile u žarištu tehnološke revolucije modernog ratovanja. Kao česti posjetitelj zagrebačkog Tehničkog muzeja, Dario Rakovac se često divi izložbenim primjercima tenkova, nadajući se daće mu redakcija ovog krasnog časopisa pokloniti "jednog takvog" za rođendan. Phew, jedino što od nas može očekivati ovih dana je da ga zadužimo za recenziju Armored Fista 2.***



Eto kako se ruše zgrade

U nastavku popularnog *Armored Fista*, *Novalogicov* razvojni tim je učinio mnogo na simulacijskom dijelu. *Armored Fist 2* daje igraču pristup svim elektroničkim komponentama koje čine *M1A2 Abrams* najnaprednijim oklopljenim borbenim sredstvom ikada konstruiranim. Koristeći nekoliko raznovrsnih i vrlo konfigurabilnih načina igranja, *AF 2* će ispuniti sva očekivanja zagriženih fanatika i biti igriv onima koji su željni jedino razaranja i ne žele upoznavati tehničke aspekte suvremenog tenka. Novalogic je naučio lekciju, u AF2 su ispravljeni svi nedostaci i bolesti prvog dijela. Ključna je riječ *prilagodljivost igračima*, koji će moći igrati na tri načina. Zahtjevni će korisnici odabrati realan simulacijski mod jer ih on stavlja u poziciju zapovjednika dobro uhodane posade tenka, s tim da je u svakom trenutku ograničen na funkciju samo onog člana posade čije mjesto tog trenutka popunjava. Prosječni će se pak korisnici odlučiti za pojednostavljeni *easy* mod koji *Abramsa* pretvara u ubojitu oklopljenu jurilicu zanimljivih manevarskih i razornih sposobnosti, a od vas se traži jedino čisti *point'n'shoot* način igranja. Treći je način ne baš najsretnija kombinacija prvih dvaju.



M1A2 Abrams – strah i trepet suvremenog bojišta.

## Kralj bojnog polja

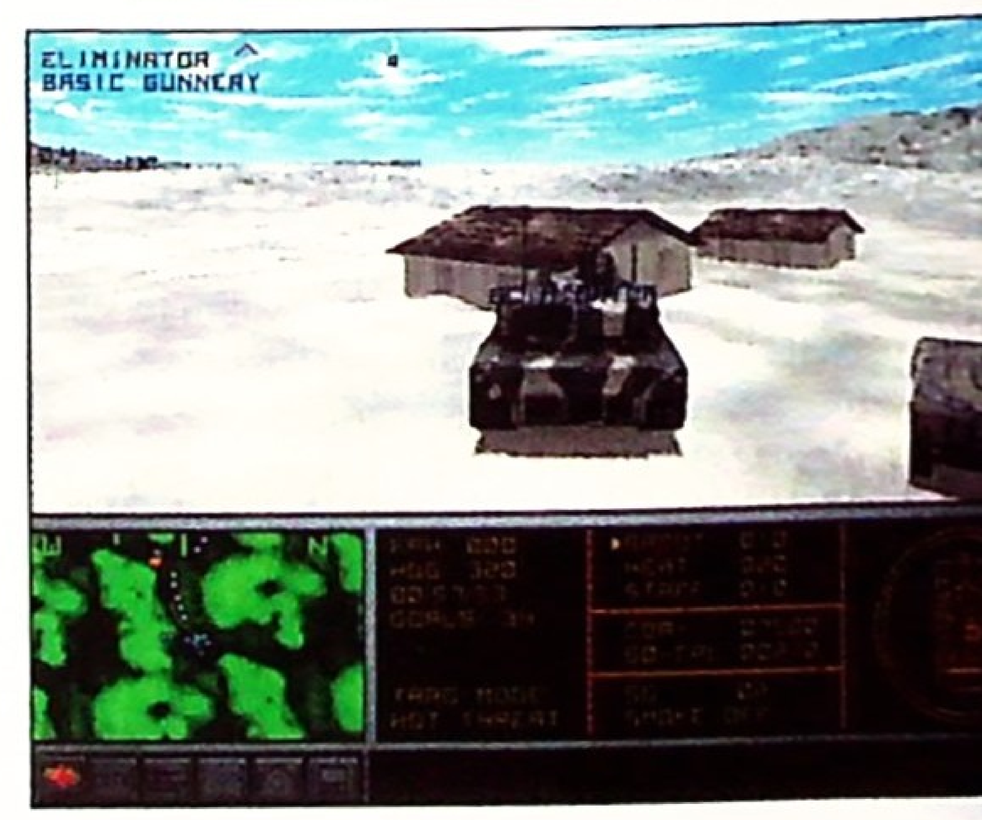
Kako god okrenete, naći ćete se na jednom od vizualno najrealnijih bojnih polja ikad viđenih u ovakvim igrama. Ta se realnost temelji na poboljšanom *Novalogicovom Voxel Space 2* grafičkom pokretaču, prvi put primijenjenom na simulatoru leta lovcem *F22*. Koliko je ta tehnologija u nepunih godinu dana napredovala, itekako se vidi u novom *Armored Fistu*. No, kako izgled predstavlja tek jednu stranu medalje, recimo koju i o sadržaju. *Armored Fist 2* ima zavidan broj misija, 50 njih, koje uključuju četiri zanimljive kampanje i četverodijelni *tutorial* nakon kojeg ćete postati stroj za ubijanje. Zamjerke idu jedino na *FMV* sekvence, koje nisu podjednako zastupljene tijekom cijele igre. Naime, za vrijeme treninga, pratit će vas instruktor ali će ga nestati u kampanji i nećete dobiti odgovarajuću zamjenu. Naravno, igra podržava i solidni multiplayer koji će vam pružiti sate bezbrižnog razaranja čak i kad ste sve svete ciljeve pojedinih kampanja odavno ostvarili. Što se hardverskih prohtjeva tiče, *AF 2* je prilično zahtjevan. Preporučena se konfiguracija vrti oko solidnog pentiuma, što je prije svega posljedica relativno stare *Voxel Space* tehnologije koja ne podržava 3D ubrzivače i zbog toga se igra oslanja čisto na procesorsku snagu. Podržana je *MMX* tehnologija, ali ona, iz vlastitog iskustva, ne donosi nekih vidnih promjena na bolje. Kako je riječ zapravo o *DOS* igri, preporučujem da je kao takvu i igrate jer ćete imati nekoliko frameova u sekundi više nego s *Win 95*. *AF 2* u svom žanru pruža više od suhoparne konkurencije i to je jedino što ga

### Dovišenja realnosti

**Koliko se god programeri trudili realno odsimulirati pojedine aspekte tenkovskog ratovanja, jedna im je sitnica promakla. Nalazite se u šezdesettonskoj mrcini koja u ovoj igri ne može srušiti ni obično drvo, a kamoli brvnaru! Nadalje, sjednete li za kupolni mitraljez, moće ćete .50 zrnima rušiti čitave hangare ne ispalivši više od pet hitaca! Ne znam kako su im se ovako krupne pogreške mogle potkrasti, ali zbog njih igra dobiva 10% manju ocjenu!**



Vježbom do savršenstva.



Što je ovo?! Moj Abrams neće kroz ovu kućicu!!!

**Armored Fist 2** — *Tenkovska simulacija*

**Proizvođač** *Novalogic* | **Izdavač** *Novalogic*

- manjak realnosti
- nema 3D ubrzanja
- ograničena publika

**80**

- konfigurabilnost
- dobra grafika
- izvrstan zvuk

Dobra simulacija tenkovske borbe koja je podjednako dostupna vrlo zahtjevnim igračima i početnicima u ovom žanru.

**Preporučena konfiguracija**
- P166MMX
- 16 Mb

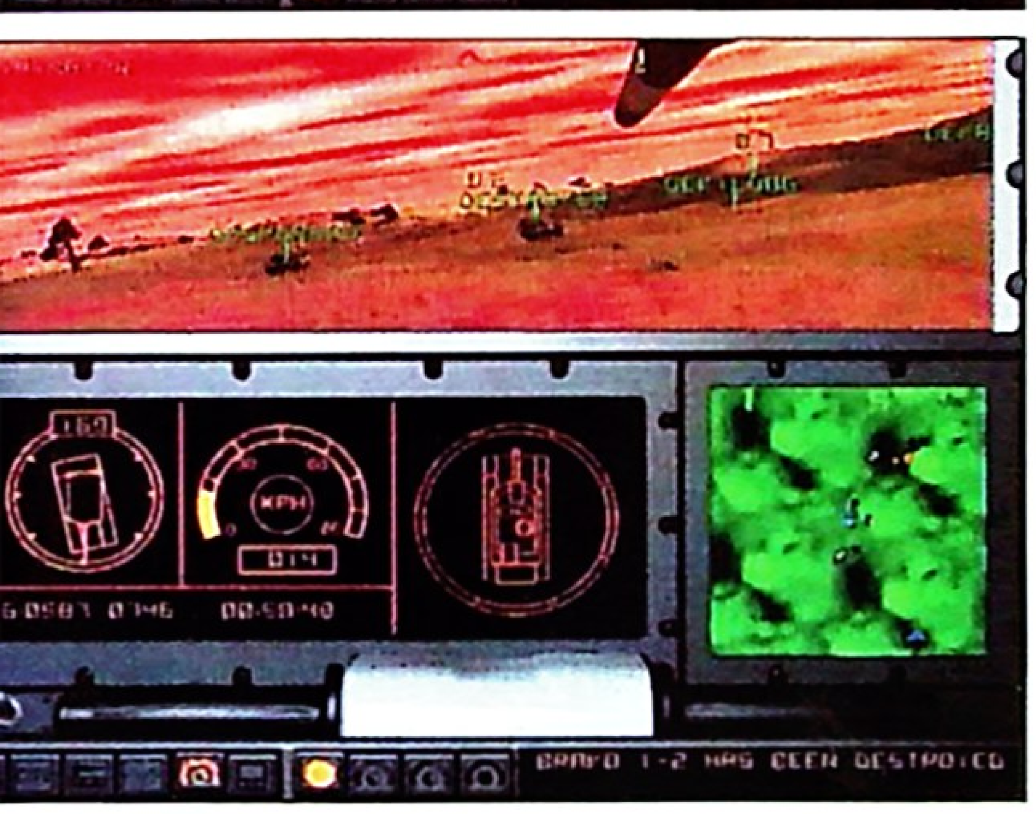
| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☐ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☑ LAN |
| ☐ N64 | ☐ Direct 3D | ☑ Modem |

## Abrams

**Abramsa možete "voziti" i pratiti iz četiri već karakteristične perspektive: možete biti za njegovim upravljačem, za glavnim topom, kupolnim mitraljezom ili, pak, na zapovjedničkoj poziciji upravljati svime navedenim.**









drži na površini. Moćni je *Abrams* uistinu dobro izmodeliran, već u realističnom modu ćete moći vidjeti kako ova mrcina funkcionira. Brojni pogledi na bojno polje, koje je stvarno impresivno i koje *Voxel Space* itekako dobro simulira, te kvalitetan zvuk u *dolby surroundu* će vam pomoći da zaboravite na utrošeni novac. Dodam li tomu dobre misije i multiplayer opcije, *Armored Fist 2* je solidna igra i trenutačno najbolji izbor svakom zaljubljeniku u suvremene oklopnjake!

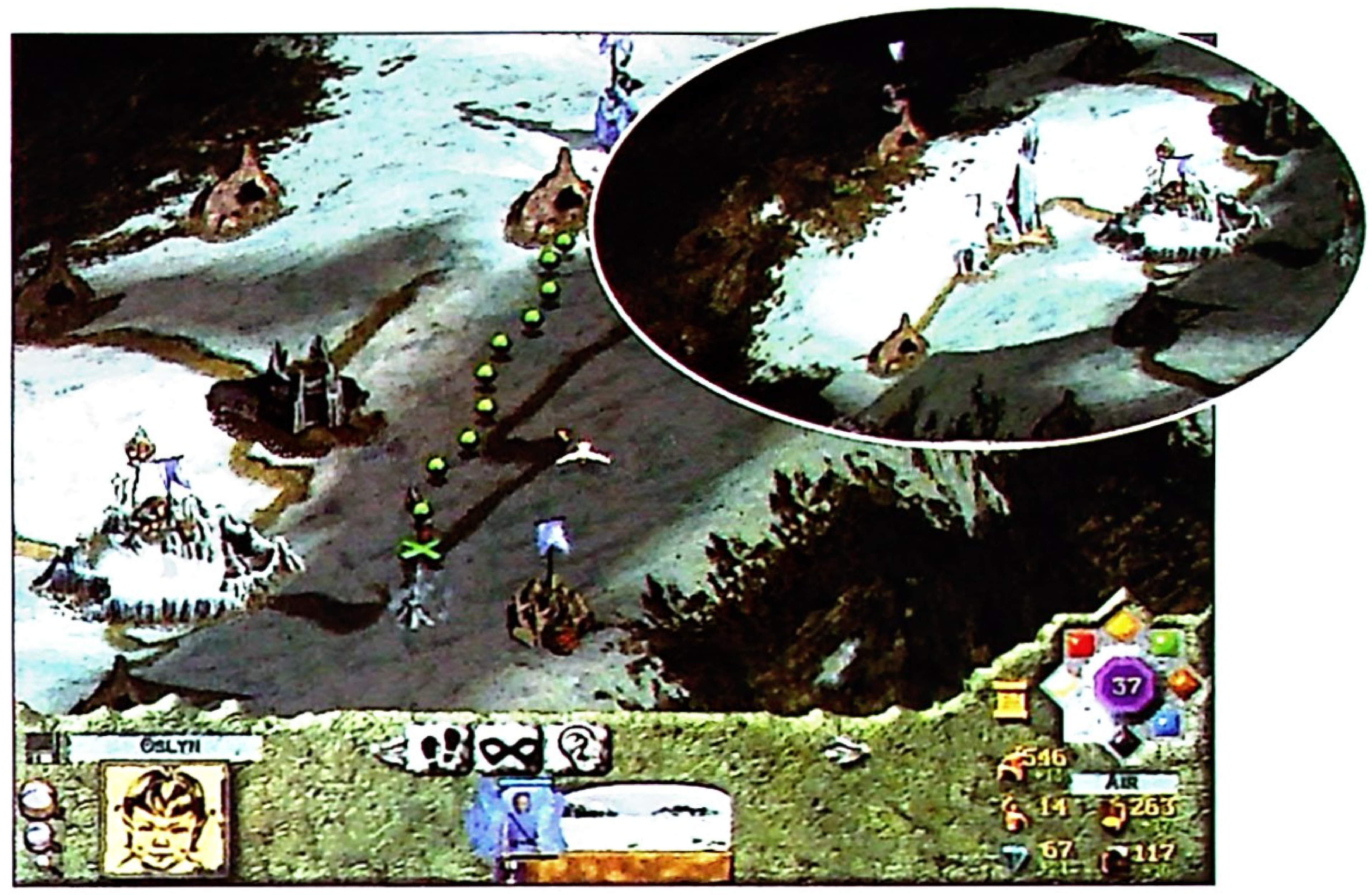
# Lords of Međik

***Kao i mnoge igre iz Rukavininog poznatog Đ opusa, tako i Lords of Međik nije pokupio visoke ocjene, ali nije uvijek samo on krivac - ovom je igrom Sierra sama sebi dala pljusku. Nije li bolje da se drže avantura i žanr fantasy igara ostave onima koji to znaju raditi (kome, kome?)?***

Fantazijske su strategije u posljednje vrijeme budile pozornost svojom zanimljivošću?! Nakon igara *Warcraft 2* i *Heroes of M&M 2* i općenito nakon procvata real time strategija, fantasy žanr je doživio preporod. Vrijeme je da netko postignuti ugled ukalja i to na spektakularan način. Upoznajte *Lords of Magic* - dugo napuhavano *Sierrino* čudo, obrađivano na sve moguće i nemoguće načine. Prvo i prvo, ma koliko se trudili, škvadri iz *Sierre* nije uspjelo stvoriti igru za pamćenje. Prva je greška počinjena već u konceptu. Igra se vrti oko borbi između sila dobra i zla. Glavni je negativac *Smrt*, što ste i sami zaključili, i čitava je stvar vrlo jasna. Da sve bude što zamršenije, "elementi" se kolju međusobno iz nepoznatih razloga, a to je u potpunoj suprotnosti s uvodnom pričom jer se ondje govori samo o jednom zlikovcu. Koliko li su utrošili vremena na smišljanje priče? Pet minuta? Da ne duljim: imamo patuljke, vilenjake, ljude i tko zna koga još koji zastupaju "elemente" i žive u harmoniji sve dok ne stigne *Smrt* i počini mnoge zloćestoće čarobnim štapićem (ne šalim se) zaprijetivši da će ubiti sve živo.

### Scary stuff, kids!

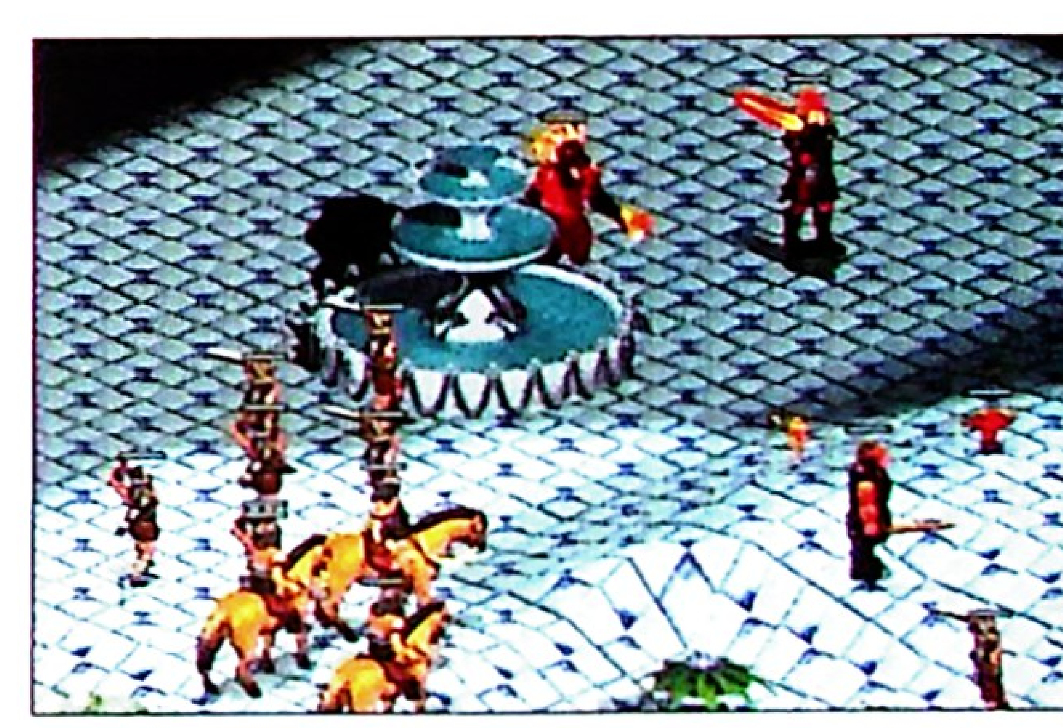
Ideja same igre i nije toliko loša, zamišljeno je da igrač vodi junaka (neki "element"), gomila vojsku i istražuje pećine, ruševine i gradove, dok se borba vodi u stvarnom vremenu i vrlo je slična *Mindscapeovu Warhammeru*. Na početku vas gadno izmiksani *connanovski* glas pozdravi ponudivši 9 nesimpatičnih rasa na izbor i izbor klase kojoj će vaš junak pripadati. Važno? Jedino ako je vaš junak čarobnjak, u svim ostalim slučajevima nema razlike. Zbog čega? Doznat ćete iz opisa borbe. Drugi problem je vezan uz vojsku. Vojnika nikad nije dosta, a vi po strani imate deset potpuno neučinkovitih jedinica koje, u najboljem slučaju, možete iskoristiti u *auto-calculate-combat* modu, gdje one na neki čudan način - prežive. Stigavši do dijela sa istraživanjem, dolazimo do sage u kojoj veliki junak landra po spoooroj karti i ulazi u špilje, ondje isprebija koga i uzme mu novac ili pak popuši batine i umre. Zvuči super? Što biste rekli da vam kažem da su pećine, uz hramove i rudnike, **jedina mjesta** u igri u koja ćete ulaziti i da ćete se u svima boriti s istim neprijateljima (elementi opcionalni)? A sada malo o borbi. Zasnovana na ideji negradnje-regimente-real-time klanja, svodi se uglavnom na usmjeravanje jedinica na neprijatelja i gledanje kako odlaze u sigurnu smrt. Razlog? Možda zato što u combatu ima više bugova nego na čitavoj južnoj hemisferi. Naime, pošto je teren za vrijeme borbe u 3D-u, proračuni kretanja po površini su malo izbačeni iz proporcija, na nekim točkama na karti vojska zna hodati u mjestu pa ako protivnik ima strijelce, vaša vojska nakon vrlo kratkog vremena podsjeća na dikobraze. Ako ste pomislili da će vam taj trik donijeti prednost, opet ste se prevarili, jer protivnička vojska nesmetano prolazi kroz bilo kakav teren pa ćete i prije nego se snađete gledati završnu sekvencu. E sad, kad bi završna sekvenca došla brzo, bilo bi OK, ali ne - učitavanje glavnog izbornika traje minutu, a prijenos iz borbe na kartu i obrnuto traje čitavu vječnost. Stoga, ako nakon detaljnog prolaska kroz sve segmente igre, još vjerujete da završna ocjena nije objektivna, promislite ponovno, jer *Lords of Magic* nije ništa drugo doli materijalan dokaz da je *Sierri* bolje držati se avantura.



**Hrpa stvari za istražiti... Karta, karta, karta, kar.....apaurin, molim!**



**Na more, na more...**



**Sigurna smrt je na obzorju, ali ne....tu je i moj vjerni "reset" gumb.**

| **Lords of Magic** | *Fantasy* |
|---|---|
| **Proizvođač** *Sierra* | **Izdavač** *Sierra* |
| • sve ostalo | može li u sljedećem broju • |
| **36** | |

Kamo idu fantasy igre? Baš kada smo se ponadali da se ovakva smeća više ne proizvode, ugodno su nas iznenadili. Nije li život lijep?

| Preporučena konfiguracija | | Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|---|---|
| •P166 | •Win95 | ☑ PC | ☐ 3Dfx | ☐ Internet |
| •32 Mb | | ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| | | ☐ N64 | ☐ Direct 3D | ☐ Modem |

**PC INTERN** Kaufempfehlung 4/97

Hercules Terminator 3D/DX
PC Intern 4/97 - Germany

**PC WELT** 1996 TESTCENTER EMPFEHLUNG

Hercules Terminator 3D
PC Welt 9/96 - 6/97 - Germany

**SEHR GUT** PC Praxis - 5/97

Hercules Terminator 3D
PC Praxis 5/97 - Germany

**PC WORLD** BEST BUY

Hercules Terminator 3D/DX
PC World 6/97 - USA

1997 EDITORS' CRW LABS CHOICE

Hercules Stingray 128/3D
Computer Retail Week, May 19, 1997

### *Terminator 3D/DX*

- *64-bitni procesor S3 Virge 3D/DX*
- *jednociklusni EDO RAM 2 - 4 MB*
- *DAC 170 MHz za frekvenciju osvježavanja do 160 Hz*
- *softverski MPEG-1 i 2*
- *rezolucija 1280x1024 na 90 Hz*







### *Stingray 128/3D*

- *128-bitni Alliance AT3D procesor*
- *6 MB super-fast EDO memorije*
- *brzina osvježavanja 56 - 200 Hz*
- *rezolucija do 1600*1200, u true-color modu do 1280*1024*
- *DAC 180 MHz*
- *Win 7/97: 2.5 puta brža od Matrox Millennium II u 3D operacijama*

**Ovlašteni partneri:**

| | | |
|---|---|---|
| Jware, | Osijek, | 031/161-544 |
| Analogbit, | Zagreb, | 01/3776-562 |
| Ultra, | Zadar, | 023/333-111 |
| Abakus računala, | Zagreb, | 01/3862-428 |
| Tekom, | Zagreb, | 01/6116-030 |
| Badurini, | Zagreb, | 098/210-101 |
| Elit trade, | Zagreb, | 01/233-9934 |
| Orbis, | Varaždin, | 042/261-121 |
| Microprocess, | Rijeka, | 051/422-144 |

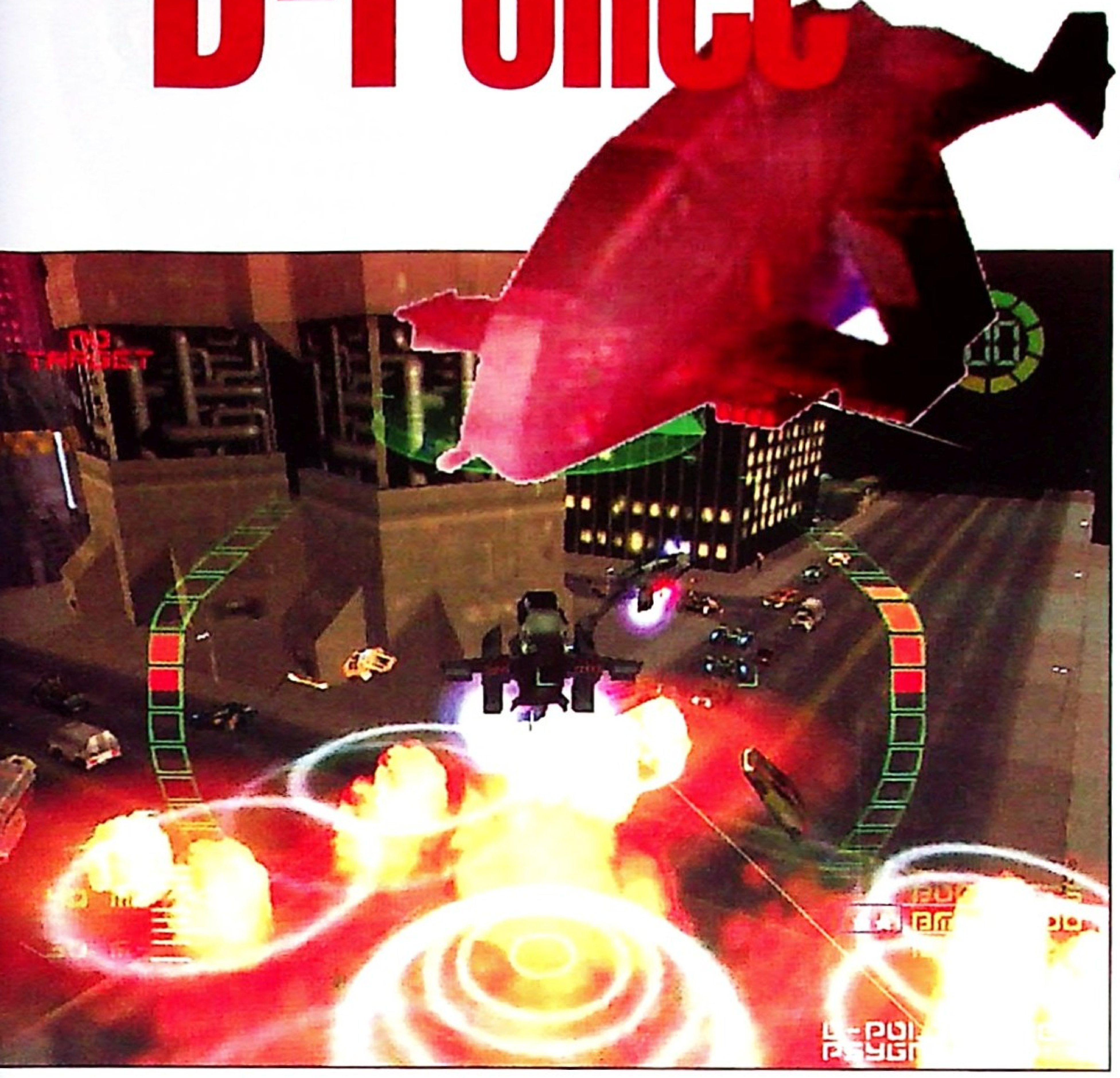
Distribucija: Microline, Zagreb, fax: 01/232-320

# Hercules

The Brand of Choice

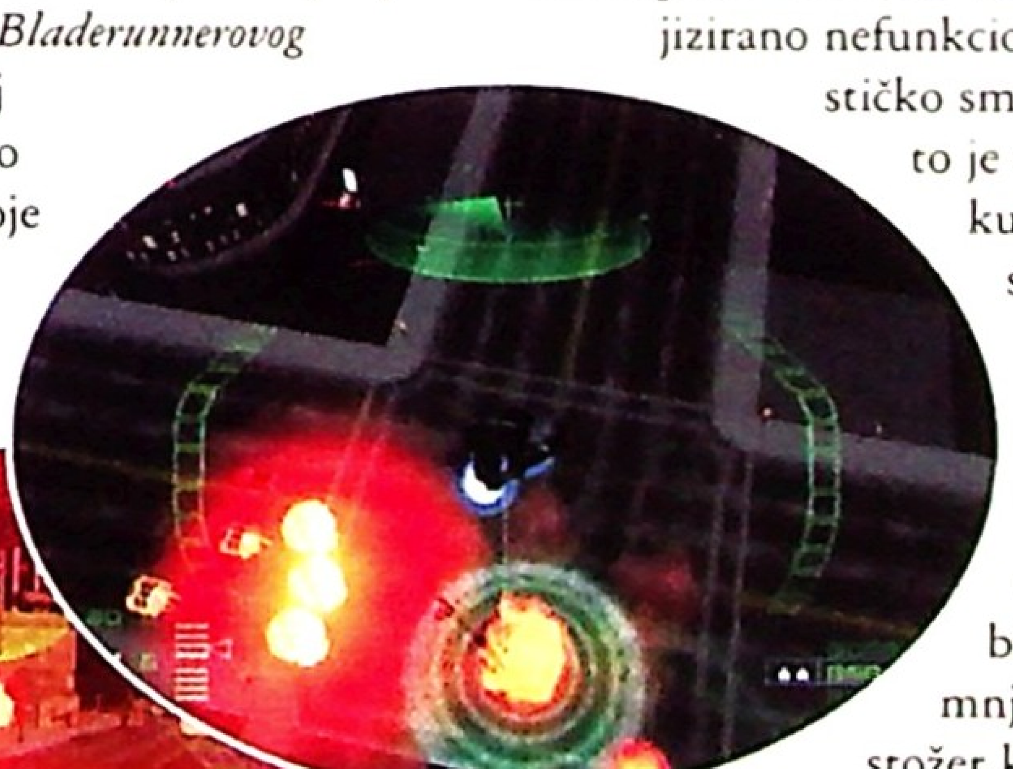
# Đ-Police

***Oko ove igre je izbila žestoka prepirka između Damira i mene koja je kulminirala redakcijskim okršajem u kojem su dvije suprostavljene strane s bijesom u očima sjele svaka pred svoje računalo, učitale Quake 2 i tko izvuče deblji kraj – taj je u pravu. A sve zbog toga što Damir drži da je ova igra "konfekcijsko smeće koje nije zaslužilo ni 1%", dok ja smatram da je riječ o "prokleto igrivom i vizualno najatraktivnijem konfekcijskom smeću koje zaslužuje bar 85%". Na kraju smo se ipak uspjeli dogovoriti oko konačne ocjene, pod uvjetom da Damiru više nikad ne radimo lobotomiju.***




**Psygnosis je ovaj put uistinu nadmašio samog sebe, bar što se tiče tehničkog izvođenja ove igre**

Iako sam sebe pokušavam uvjeriti da je u meni problem, u moje ruke i dalje stiže gomila loših igara. Jesu li razlozi u lošoj karmi, današnjem doručku ili me Kristijan kani strpati u ludnicu? Bilo kako bilo, kane li me dokrajčiti još jednom uvredom ljudskoj inteligenciji, ja sam spreman sam na odmazdu. No dobro, ovaj put imamo *G-Police*, dva stoljeća najavljivanu simulaciju *Bladerunnerovog* policajca, u kojoj možemo konačno uzeti stvari u svoje ruke i pokazati svim kršiteljima zakona tko je glavni. *Neće meni niko audi sto vozit*, bra-p-p-p-p-(zvuk mobitela), buuuum. Proizvod bi, naime, trebao izazvati *dastis-never-felt-so-svit* efekat kod svih malih *would-be* policajaca diljem svijeta. No, kako predvidivo, to dakako nije istina. Kao prvo, u igru o nekakvom gradu i nekakvoj plaćeničkoj policiji što se vozika u helikopterima uvodi vas neko isklišejizirano nefunkcionalno futuristično smeće. I naravno, to je dovoljno da kupite igru, spušite tristo kuna i spasite svjetski socijalni poredak od kolapsa. I naravno, tko bi ikad posumnjao da je vaš stožer korumpiran do srži.






**Oružja u ovoj igri su, recimo, recimo,prilično moćna. Toliko moćna da svaki vaš pritisak na FIRE boji ekran crveno-narančastim nijansama...**

## *Đastis nevr felt so svit*

Naime, osim što pucate po gotovo identičnim letjelicama, ponekad ćete dobiti i metkom u leđa od svojih. Vjerovali ili ne, vaš *wingman* zna biti zločest i zapucati na vaš brod želeći vas, koje li sramote, srušiti. Lukavo, eh? I trebalo bi biti s obzirom na sustav leta koji ništa ne valja. Prvo i prvo, vaša se letjelica kreće poput zrakoplova iz *Descenta*, a grad predstavljaju svojevrsni kompleks sfernih staklenika koji, osim što stvaraju ugođaj futurističkog pesimizma, mame igrača da se zabije u njih a mene da igri umanjim ocjenu za 30%. Osim toga, neprijateljski *AI* je (čitam) *"prilagođen najvišim igračkim standardima i daje igraču osjećaj realnosti kakav dosad nije imao"*. Ne vjerujete mi? Možda hoćete kažem li vam da svi neprijatelji lete u najpredvidljivijim formacijama, neki se čak daju natjerati nosom u tlo, dok ne eksplodiraju. Osim toga, u misijama ćete uglavnom gubiti vrijeme posjećujući *waypointove* i uništavajući sve što ondje nađete i koljući se s *bossovima* na kraju svake misije. Taj detalj možda i ne bi bio toliko smiješan da je ovdje riječ o 2D pucačini. Pošto ona to nije, glavni neprijatelji su spori, nesposobni i, u najmanju ruku, potrebni igraču kao biciklizam žabama.

No, nije sve tako crno. Grafika je odlična, *3Dfx native* inačica sa svim detaljima skinutim na minimum izgleda OK, iako se, kao što ste već zaključili, poprilično vuče (to, dakako, ne dolazi u obzir ako imate *3Dfx* i P133 s 32 Mb RAM-a). Sve u svemu, ako imate famoznu 3D karticu, i ako previše ne marite za igri-vost, očekuje vas jedan vrlo simpatičan *Xtreme Assault* klon koji, eto, izgleda dobro ali nije baš najigriviji. Da ne duljim, ovaj ću mali proizvodni incident zaključiti sljedećim riječima: nemate li svemoćni *3Dfx* i mislite li da *G-Police* vrijedi išta više nego sam u ovoj recenziji napisao, iluzije će vam se rasplinuti gotovo istom brzinom kao i vaših 100 DEM.






**Kako prepoznati svoj brod? Vrlo jednostavno: on je jedina stvar koja NE svijetli na ekranu.**

| **G-Police** | *Fantasy* |
|---|---|
| **Proizvođač** *Psygnosys* | **Izdavač** *Psygnosys* |

- traljava priča
- niska igrivost
- manjak atmosfere

**60**

lijepa grafika koja će vas u 3Dfx inačici ostaviti bez daha

Tu ima svega: loše priče, grafike, raketa i lens flareova. Što da kažem, hrana za mase.

| Preporučena konfiguracija | Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|---|
| • P166 • 3Dfx | ☑ PC | ☑ 3Dfx | ☐ Internet |
| • 32 Mb | ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| | ☐ N64 | ☑ Direct 3D | ☐ Modem |



# Pandemonium 2

HACK igra 3/98

***Kada je ovaj naslov stigao u našu redakciju, popraćen skromnom reklamnom kampanjom i bez imalo medijske pompe koja prati većinu igara, pomislili smo: evo još jednog neuspjelog nastavka i već smo na crvenoj liniji imali Damira Rukavinu željnog krvi i iživljavanja. No, odgovornu zadaću smo, ipak, povjerili Krešimiru Laušu koji nije ni sanjao da će mu ova recenzija trajno promijeniti ustaljeni životni ritam i da će biti jedno duže vrijeme zadržan na bolničkom liječenju radi transplantacije moždane tvari.***

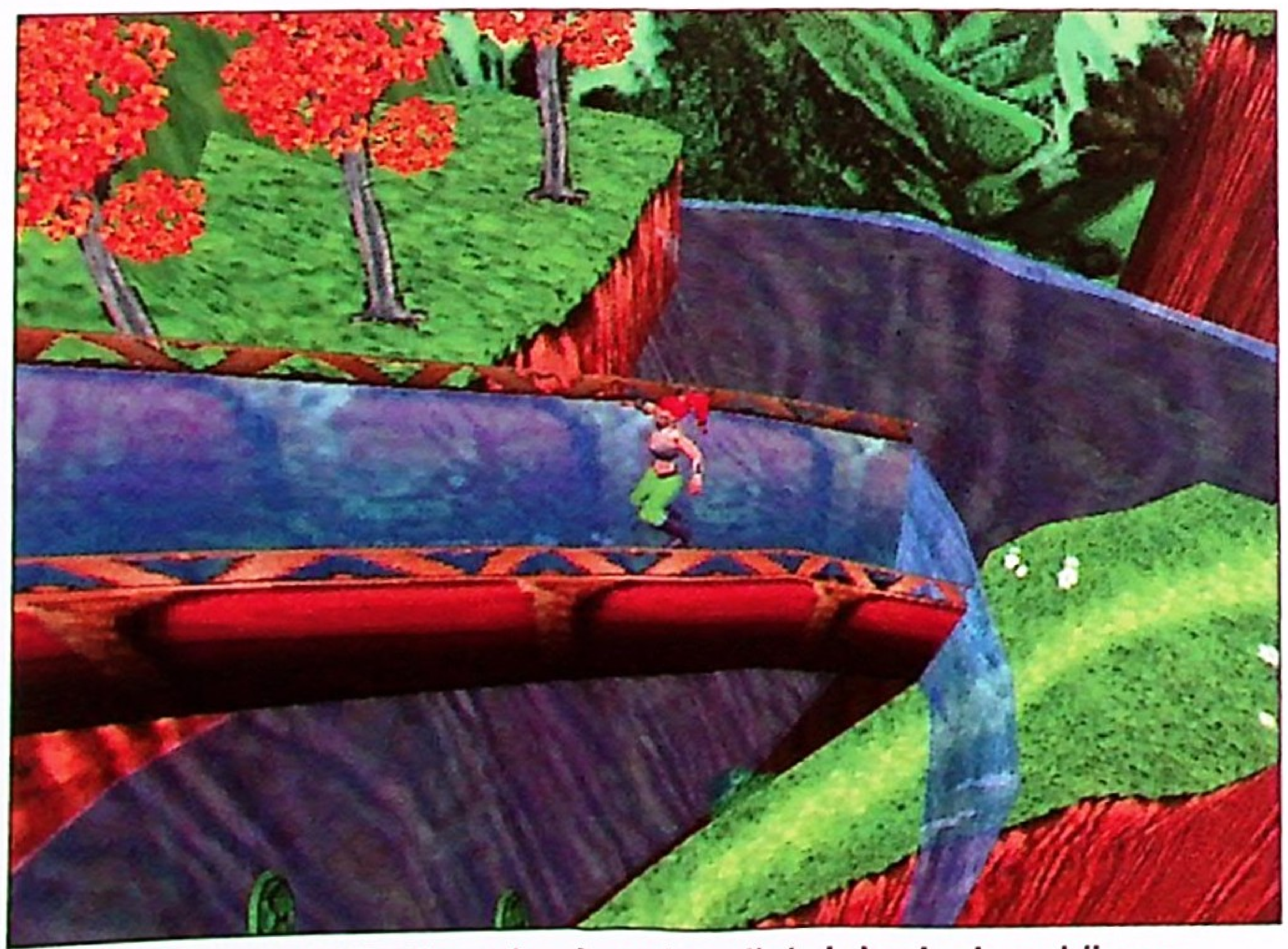


**Gledajte ovu sliku i plačite od muke što još niste nabavili taj 3dfx!**

Kad je *Crystal Dinamics* prije godinu dana najavio prebacivanje njihovog velikog PSX hita na našu zvrndavu kantu, vilice su nam se razvalile od čuđenja. Svi smo nestrpljivo iščekivali nadajući se da čudo zvano *Pandemonium* neće razočarati. No, ne samo da nas nije razočarao, nego je na PC unio čar originalnosti i inovacije i to baš u pravo vrijeme, kad se "kuga" *C&C* i *Quake* klonova već opasno proširila svijetom. Razbijanjem okova prosječnosti i poznatih klišea (*C&C* te *Doom/Quake* klonova) unio je dah svježine i, što je još važnije, nadu i vjeru u programere i njihove ideje. Prirodno je stoga što smo strahovali da će nas *Pandy 2* možda malo i razočarati ne ispunivši baš sva naša očekivanja, no vjerujte mi, straha nema, *Pandemonium 2* je pravo malo remek-djelo.

## Što je, dakle, novog?

Prvo i osnovno, ispravljen je najveći nedostatak Jedinice koji je nemali broj ljudi doveo do konopca ili do ludnice - težina. Pošto vam je sada na raspolaganju više života i dvostruko više jedinica energije, konačno je izbjegnuta turistička inspekcija nivoa, s ciljem pamćenja neprijatelja i zamki, da biste ga u drugom preletu možda i prešli! Razlog snažnijoj konstituciji *Nikki* i *Fargusa* sigurno je taj što su oboje odrasli (*Nikki* se lijepo zaoblila) i stekli neke nove vještine. Uz skakanje, sada će i puzati po okomitim i vodoravnim konopcima, hvatati se za rubove platformi, a *Fargus* će svoj lutkarski alter ego rabiti kao bumerang. Tu su i nova oružja koja namjerno neću nabrojati ne želeći vam pokvariti užitak! Novi pokreti, iako se ne čine bogzna kakvim pomakom u odnosu na prvi dio, unose novu dimenziju igranja. Naime, sve skupa je sada puno dinamičnije i frivolnije, a ne znam zašto mi na pamet padaju riječi poput *Sonic the hedgehog* i *glupi brkati američki vodoinstalater Mario*... No dobro, premda je *Fargus* sada još moćniji, *Nikki* će zahvaljujući svom dvostrukom skoku većini ljudi i dalje biti izbor *No 1*. Svoje će talente dinamični dvojac pokazivati i nadalje na prilično letargičnim (idem lijevo, idem desno) mrcinama kojih je sada i veći broj. Bossovi su i dalje tu, i mada su prilično maštovito izvedeni, čini se da su i oni nedavno bili, poput našeg recenzenta *Damira Rukavine*, podvrgnuti lobotomiji.



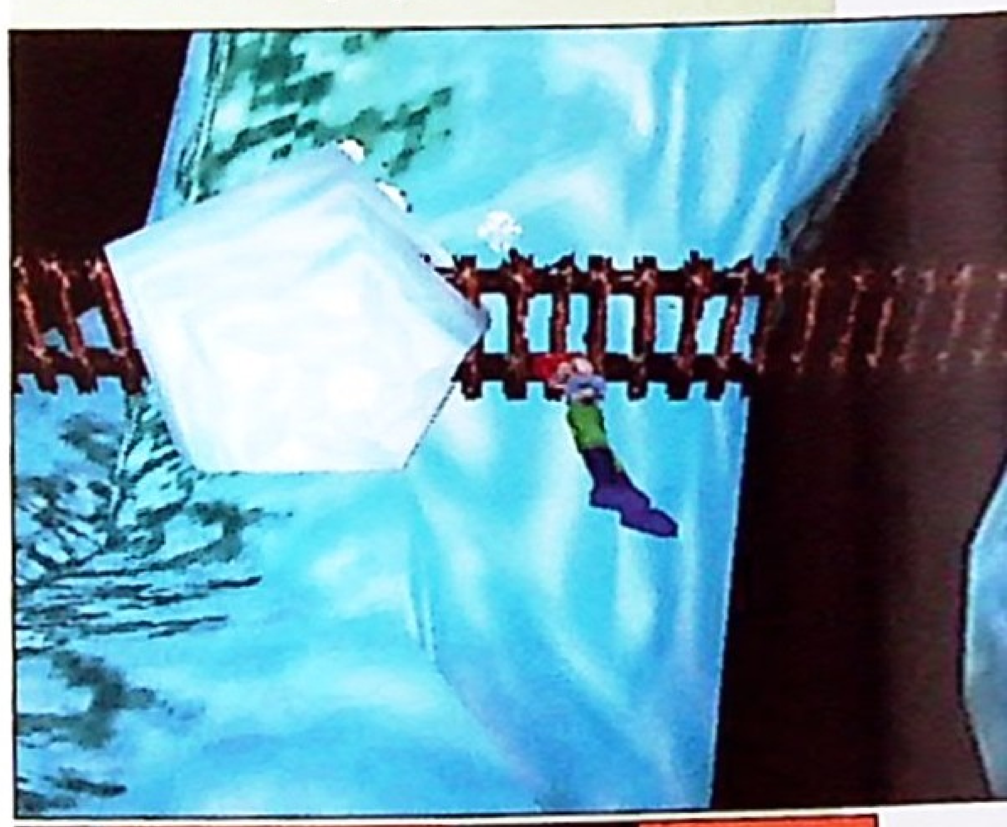
**Nikki u ulozi sklizačice pokazuje svoje umijeće balansiranja na dvije noge.**

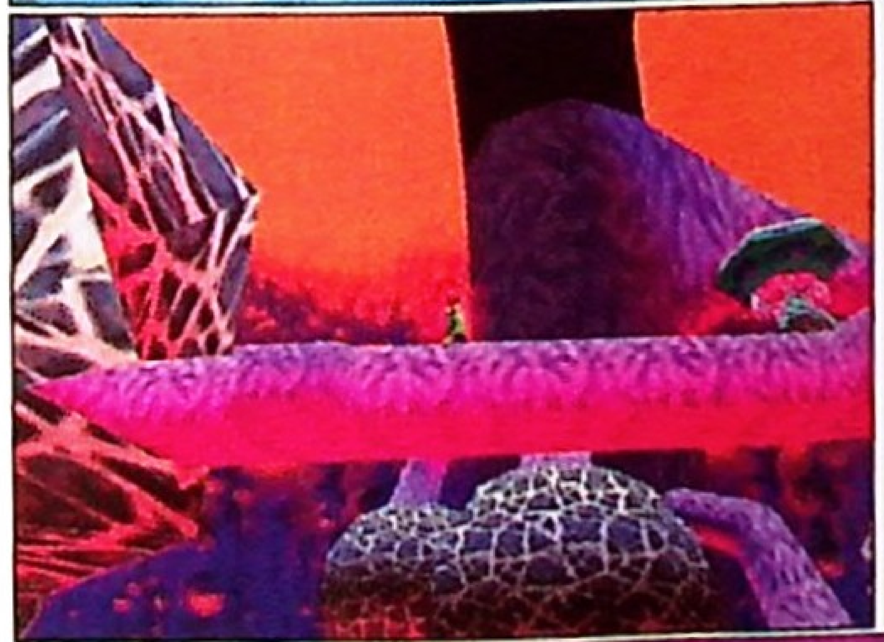
## Psihodelija zvana Pandemonium

Svi znamo, *Pandyjev* glavni adut nikad nije bio u spomenutim nakupinama piksela, nego u odličnom i gotovo arhaičnom dizajnu nivoa koji je sada podignut na božansku razinu! Svaki nivo pršti od boja, golemi se eksterijeri izmjenjuju s mističnim i klaustrofobičnim pećinama, dvorcima, a vrlo su brojni i sklizavi izuvijani "tobogani" koje ćete prelijetati takvom brzinom kao da igrate na automatu. Programerska mašta je iskorištena do krajnjih granica, a neke ideje i zamisli (npr. raketom odlazite na drugi planet) tjeraju nas da se upitamo jesu li oni zdravi. No pošto je u prvom dijelu iskorištena gotovo sva standardna tematika (dvorac, šuma, pustinja, led), da se ne bi ponavljali, dizajneri su u pojedinim nivoima otišli u krajnost: od drugog nivoa pa nadalje zapanjit će vas njihov, gotovo dalijevski, izgled. Neke će to oduševiti, a neke razočarati, sve ovisi o dubini vaše mašte i o tome koliko ste spremni otvoriti um. Na sreću, ipak se nije otišlo do krajnjih bizarnosti. Sjećate se, bivši *Spektrumovci*,

### Bravo, bravissimo

**Ne postoje epiteti kojima bismo dočarali prekrasan grafički ugođaj koji krasi ovo programersko remek-djelo. Jedinstveni spoj freelance kamere koji akciju prati iz zapanjujućih filmskih rakursa, prekrasna šarena grafika u režiji 3Dfx-a, fenomenalna krivulja igrivosti koja vas tjera da igrate do samog kraja i jedinstveni dizajn nivoa koji krasi samo najskuplje arkadne automate čine ovu igru must-have predmetom žudnje svih igrača željnih originalnog koncepata u moru igara koje nam proizvođači igara podvaljuju kao na tekućoj vrpci.**









## Čavelj v glavu



**Nakon dugih pregovora na relaciji Petrinjska 11 – Crystal Dynamicsa, uspjeli smo dogovoriti ekskluzivni intervju našeg recenzenta s digitalnom femom fatale Pandemoniuma 2 – fascinantnom Nikki. Jedini je problem bio što je intervju dogovoren u cyberprostoru zato smo Kreši po hitnom postupku obrijali glavu, probušili mu dvije rupe u lubanji (improvozirani kortikalni priključak) u koje smo gurnuli 2 hrđava "drota". Tako ožičen, Krešo je otplovio u digitalni virtualni prostor i nakon nekoliko minuta predočio nam ovaj ekskluzivni intervju...**

Hacker: Kao prvo, Nikki, recite našim čitateljima svoje prezime.

**Nikki: Lauda.**

Hacker: Zanimljivo. Gospođice Nikki, molim vas pojasnite nam zašto se tek sada otkrivate u javnosti kad ste u *opticaju* već više od godinu dana?

**Nikki: Slušajte, razlog je očit, prije godinu i pol, bila sam još mlada djevojčica, puna kompleksa, nerazvijena, ponešto anoreksična i prilično uglata.**

Hacker: Kako to mislite *uglata*?

**Nikki: Uglata, trokutasta, kako god hoćete, imala sam premalo poligona na sebi. Vidite, mi računalni likovi, kad dođemo na ovaj svijet, sastojimo se od svega 2-3 poligona pa onda rastemo i razvijamo se. Baš kao i vi...Vidite me kakva sam sad, moj poligon count je puno veći, zaobljenija sam i zamamna!**

Hacker: Da, uistinu jeste, no gđice Nikki, ovo vas stvarno moram pitati, je li vaš uzor možda poznata avanturistkinja Lara Croft?

**Nikki: Eh, sad ste me našli! No, moram priznati da je to, koliko god ja to skrivala i tajila, donekle točno. Ali ne bih baš izabrala taj izraz, Lara i ja se već dugo poznajemo, ona mi je više kao učiteljica.**

Hacker: Osjećate li se i vi, poput Lare, seks simbolom?

**Nikki: Uh, što ste bezobrazni, naravno da se tako osjećam jer ja to i jesam! Uostalom pričekajte malo, moje vrijeme tek dolazi. Posjetite me za mjesec-dva pa ćemo vidjeti tko će biti glavna mačka na hardu, Lara ili ja!**

Hacker: Krasno, jedva čekamo. Hvala vam lijepo na ovom ekskluzivnom razgovoru i do viđenja.

-Hej, ne diraj taj prokleti power preki...

**Ahem, i tako smo, eto, dobili ovaj ekskluzivni intervju. Nažalost, Krešo neko vrijeme neće biti s nama jer smo ga morali otpremiti u najbližu kliniku: od zahrđalog komada metala koji smo mu gurnuli u lubanju dobio je infekciju mozga i sada čeka red na trasplantaciju moždane tvari. Ima li donatora?**

podivljale WC školjke iz prastarog *Manic Minera*? Sve navedene krasote primjereno prati i naš stari, dobri virtualni kamerman. Čini se da je i on prešao s gorkog i haša na neke teže opijate jer je u posljednje vrijeme poprilično *high*. U skladu s tim, kutovi i pokreti kamere su sada puno intuitivniji, bolje prate radnju, a *švenkovi* i *zoomovi* su slobodniji i dinamičniji. Sve je to rezultiralo neizrecivo boljim utiskom trodimenzionalnosti i dubine (uz igru ćete dobiti i vrećicu za povraćanje), a da ne govorimo o tome kako nas cijela stvar asocira na sedmu umjetnost. Kao što vidite, ni sam tehnički dio grafike nimalo ne zaostaje za cjelokupnim utiskom (slike su iz *3Dfx* verzije), no žalosno je što i zvuk nije na istoj razini. CD glazba je OK, ali je digitalnih zvukova premalo, a ne bi bilo zgorega da *Nikki* ili *Fargus* tijekom igre štogod *provale*. Jedini ozbiljniji nedostatak je što igra za svoj puni sjaj zahtijeva *3Dfx*, no i na to se već polako navikavamo. Sve je drugo u savršenom redu i nikako ne mogu iskopati nikakav dodatni prigovor.

Zaključak bi bio: *Pandy2* je povratak klasičnoj arkadi na najbolji mogući način, pun lepršave igrivosti, nadrealistične maštovitosti i u savršenoj sprezi s najnovijim grafičkim dostignućima. Meni osobno, vraća vjeru u programere i dokazuje da još ima mjesta za inovacije i idejni napredak. Kupite je!

### Pandemonium 2 — *3D platformska arkada*

**Proizvođač** *Crystal dynamics* **Izdavač** *Crystal dynamics*

- za puni sjaj zahtjeva 3dfx karticu

**91**

- superglatko izvođenje
- odlična grafika
- velika maštovitost i igrivost

Odličan proizvod koji pršti idejama, festival mašte koji će unijeti malo svježine nakon Quake/C&C klonova. Nemam riječi!

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb
- 3Dfx

| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☑ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☑ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| ☐ N64 | ☐ Direct 3D | ☐ Modem |

# Flight Unlimited 2

## 2 UNLIMITED



**Prije koju godinu, mala, gotovo nepoznata tvrtka je stvorila nešto nezamislivo: prvu komercijalno uspješnu letačku simulacija u kojoj nije bio ispaljen nijedan metak ni raketa. Igra se zvala Flight Unlimited, a imena koja su zahvaljujući njoj postala legendom su Looking Glass i Dario Rakovac. Nakon kraće pauze, Looking Glas se ponovno, u velikom stilu, vraća na scenu i Dario ponovo dobija svojih 5 minuta slave...**

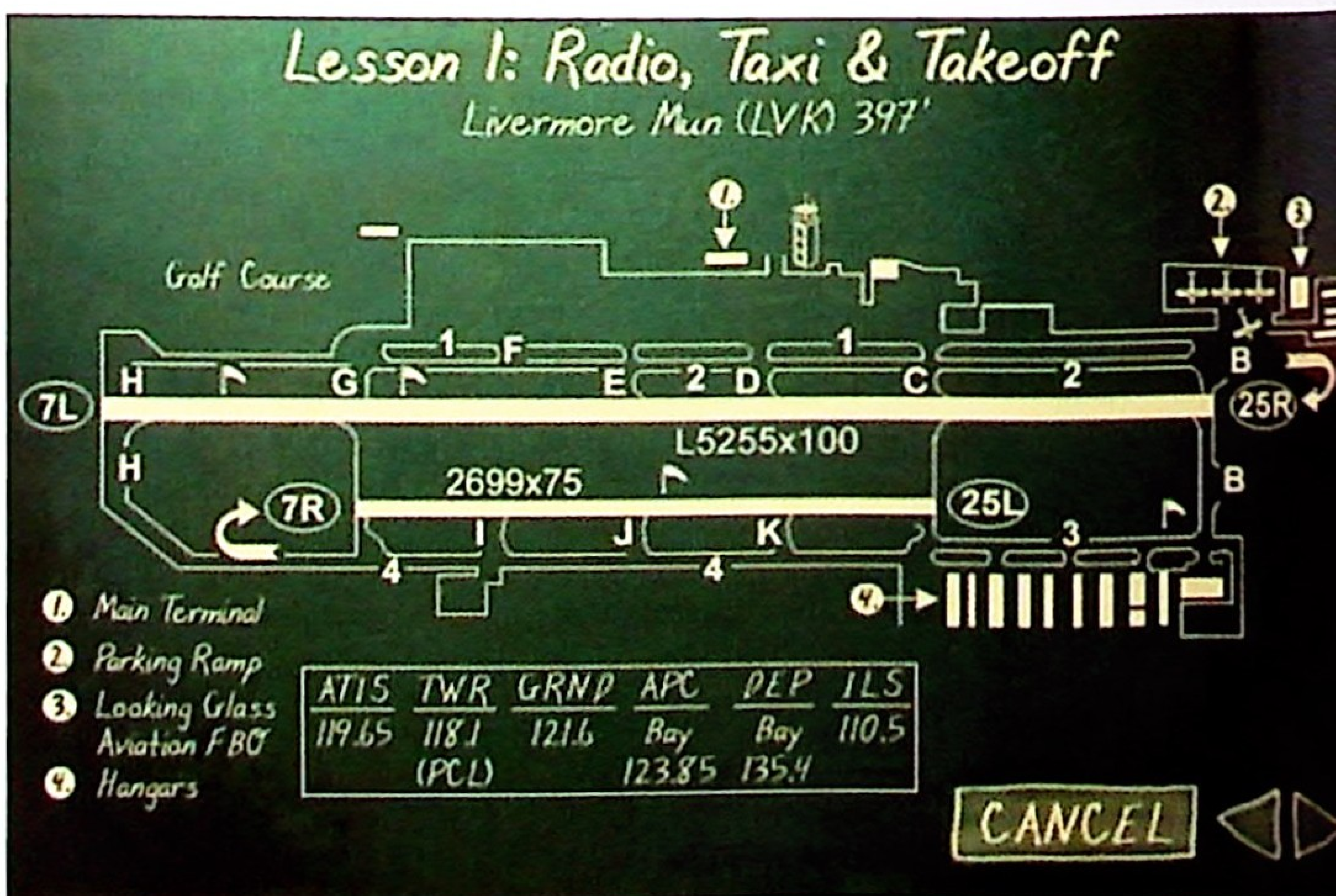






Limited/Unlimited? Sudeći po slikama i iskustvu našeg recenzenta, izgleda da je ovo drugo...

Prvi *Flight Unlimited* je donio dotad nevidenu grafiku i realan letni model kakvom se oduvijek težilo. No postojala su i tehnološka ograničenja, osjećaj bi brzo splasnuo i, ruku na srce, koliko god je sve to bilo impresivno, nije imalo dubinu. U neku ruku, *Flight Unlimited* je bio dobar temelj na kom se tek trebalo graditi. *Looking Glass* se bacio na posao stvorivši još jedno čudo istog imena! Poput prethodnika, novi je *Flight Unlimited* ispunio sva naša očekivanja. Zahvaljujući današnjoj 3D tehnologiji, mnogo smo toga dobili. Prostor koji nadlijećete je toliko stvaran i detaljan da ćete zaboraviti da ste u svojoj sobi i da gledate u monitor, čak ćete pomisliti da ste za komandnom pločom zrakoplova i uživati u zalasku sunca nad *San Franciscom*. Koliko se daleko išlo svjedoči činjenica da su programeri ucrtali baš svaku zgradu u okolici *San Franciska* višu od deset katova! Istina, na račun toga upućujem i jednu od najvećih zamjerki ovoj igri: odveć je ograničena na mali zemljopisni prostor zanemarujući pritom ostale dijelove kugle Zemaljske. Osobno, ne žalim se jer, potpuno je jasno, a i vidljivo iz konkurentskih proizvoda, da se takav stupanj detaljnosti ne može održati na golemom prostoru. No, dosta o grafici, hvalospjevima nema kraja, govorit ću radije o letnom modelu.




Letačka škola, nažalost, ograničena je na set ovakvih lekcija "na suho".

### Simply the best!

U *FU 2* na raspolaganju vam je pet zrakoplova, među njima i stari *P-51 Mustang* (nažalost, bez topova), koji se potpuno različito ponašaju i potpuno različito izvode manevre. Poput prvog *Flighta*, i nastavak koristi letni model utemeljen na silama, znači bit će turbulencije; itekako ćete je osjetiti kad budete prolazili kroz oluju, a zrakoplov se počne tresti ili kad se približite *747-ici* izvodeći piruete u zraku. Kako se ovdje više ne leti na akrobatskim letjelicama, svi će zrakoplovi biti nešto tvrđi i s više "karaktera" nego smo navikli. Sve u svemu, dobit ćete ono što ste platili, pa i više - novi




Kakvi bismo piloti bili kad se ne bismo okušali na legendarnom Golden Gate mostu?

stupanj realnosti i novi standard. U *FU 2* više niste sami. Nema više onih mirnih dana kad biste uzletjeli, vrtjeli se malo po zraku i sletjeli kad kazaljka pokaže da je gorivo pri kraju. Ovdje ste aktivni sudionik zračnog prometa od trenutka kad uđete u kabinu do slijetanja. Kad pokrenete igru, moći ćete izabrati brzi let ili uobičajeni, što uključuje detaljno planiranje i izvođenje leta baš kao u stvarnosti. Ova igra je među prvim simulacijama koja ne radi po načelu "Pale sam na svijetu" i koja vas stavlja u realni zračni prostor. Kontrolor letenja bit će vaš bog i batina, svaku promjenu smjera ili bilo što drugo vezano uz let prvo morate njemu prijaviti jer vam on mora dati odobrenje. Od svih ljepota što ih ova igra pruža, ova je, barem meni, najupečatljivija jer dosta mi je već letjelica koje služe samo kao pozadina. Konačno smo dobili, osim stvarnog zrakoplova, i stvarni okoliš. Za vrijeme letenja, primat ćete brojne poruke s tornja i od ostalih pilota, što također pojačava osjećaj realnosti pa ćete zaboraviti da je to samo još jedna simulacija.

## Dosadno?

Jedna od najvećih zamjerki prvom *Flightu*, osim nedostatka borbenog seta, bila je i njegova monotonija. Da se to ne bi ponovno dogodilo, programeri su ovaj put osmislili nekoliko misija koje daju kakav-takav osjećaj radnje i kakvu-takvu igrivost i, dakako, nisu borbenog karaktera. Katkad će vas tkogod pokušati "unajmiti" za određeni zadatak koji vi možete, ali i ne morate, prihvatiti - od vođenja turista na razgledanje okoliša do hitnog prebacivanja CIA-inog agenta *Mox Fuldera* na nosač *Eisenhower!* Sve u svemu, igra nije dosadna, a budući su zrakoplovi, ponavljam, izrazito realno modelirani, samo svladavanje tehnike i učenje letenja bit će dovoljan izazov za svakog od nas. Kad smo već kod učenja, imam



Kad čovjek promatra ovakve slike, pita se je li to uistinu samo simulacija.

**Zanimljivost**

**Ovako realna simulacija ne bi bila dosljedna kad ne bi podržavala i najnaprednije kontrolere. Flight Unlimited 2 podržava najnoviju, force feedback tehnologiju. Iako se ove igraće palice tek očekuju u Hrvatskoj, jednom kada stignu, sretni će vlasnici moći osjetiti kako se palica trese pri prolasku kroz oluju ili kod pojačanih turbulencija. Microsoftov Sidewinder ForceFeedback Pro može dočarati stotinjak različitih sila koje se mogu javiti u stvarnoj situaciji, pa ćete kod svakog polijetanja osjetiti pritisak sile teže na palicu i slično. Već je objavljeni i patch za FU2 koji pruža podršku za Microsoftove i Cheetahov Forceove Feedback igraće palice. Štedite novac, trebat će vam uskoro!**



Na raspolaganju su vam i ovakve zanimljive misije koje uključuju letenje u teškim uvjetima ili slijetanje na nosač zrakoplova.



Razlika između klasičnog 2D i virtualnog 3D cockpita je više nego očita.

još jednu zamjerku. Prvi je *Flight* dio svoje popularnosti mogao zahvaliti virtualnom instruktoru koji vas je u jednoj igri naučio više nego sve ostale simulacije zajedno. Uz njegovu pomoć, uistinu ste mogli steći osjećaj za zrakoplov i otkriti bit letenja. U nastavku, nažalost, instruktora više nema, škola je svedena na pregršt črčkarija na ploči, a sve "naučeno" morate sami iskušati u letjelici. Šteta.

## Ovaj mali treba veliki motor

U slučaju *Flighta 2*, ovo je točno. Da bi igra izgledala kao na slikama i da bi radila glatko, trebat će vam prilično jak hardver. *3Dfx* kartica je nužna, a ni jači procesor nije naodmet. Naravno, isključite li većinu naprednih opcija, dobit ćete solidan frame rate, no pošto ova igra sav svoj potencijal pokazuje na maksimalnim setinzima, bilo kakvo "rezanje" detalja ravno je svetogrđu. No, bolje ikako nego nikako, simulacije poput ove ne stižu svakog dana. Štoviše, po prvi smo put dobili "životnu" simulaciju koja ispunjava sve promidžbene slogane i donosi toliko toga novog i dobrog da je svaka usporedba s konkurencijom nepotrebna. Zaljubljenici plavih visina (takvih je mnogo) koji si ne mogu priuštiti pravu letačku školu žive za ovakve proizvode. Ako ste i sami jedan od njih, kupite *Flight Unlimited 2*, vjerujte mi, vrijedi svake uložene kune.



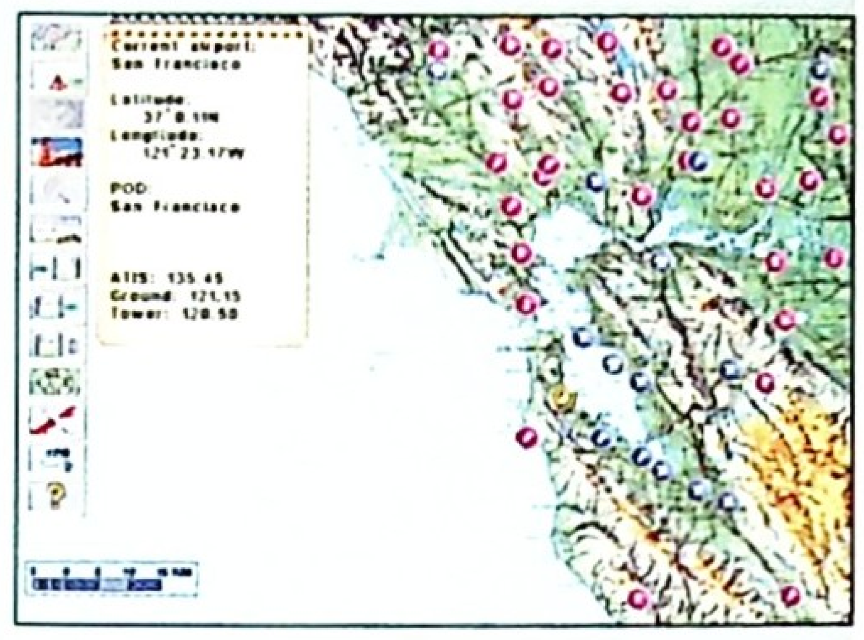
Noćno letenje je prekrasan doživljaj, ali je slijetanje sasvim druga priča.



## Step by step

**Ušli ste u toranj i želite poletjeti. Što treba prije toga učiniti? Prije svega, isplanirati let na karti i potom odšetati do parkiranog zrakoplova. Kad sjednete u kabinu, prvo treba uskladiti frekvenciju radio prijemnika s onom kontrolnog tornja – dobit ćete upute o slobodnoj pisti i taksi stazama kojima možete stići do nje - tek tada pokrenite motor i polako "odtaksirajte" do piste. Kad stignete, zatražite dozvolu za polijetanje i otisnite se u visine. U zraku se treba strogo pridržavati pravila i slijediti planiranu rutu. Odstupanja nisu preporučena jer se može dogoditi da presretnete koji od brojnih putničkih zrakoplova ili da kraj vas prošišaju lovci s USS Eisenhowera. To ne znači da si ne možete priuštiti luksuz proleta ispod legendarnog mosta, ali u pravilu, treba paziti. Isto tako, kad odlučite prizemljiti, uspostavite vezu s tornjem i zatražite dozvolu i instrukcije. Kontrolor će vas strpljivo voditi i dati vam sletni vektor i broj staze. Na zemlji, odrulajte do hangara i vaš je dan u zračnoj luci završio.**

















## Flight Unlimited 2 — *Simulacija letenja*

**Proizvođač** *Looking Glass* **Izdavač** *Eidos Interactive*

- velika glad za hardverom
- ograničeni prostor za igru
- nedostatak kvalitetne škole

**94**

- vrhunska grafika
- konačno prava zračna kontrola letenja
- vjerni letni modeli

Jedini komercijalno uspješni simulator civilnog zrakoplova. Vrhunska grafika i apsolutni realizam držat će ga dugo na samom vrhu.

**Preporučena konfiguracija**
- P166
- 32 Mb
- 3Dfx

| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☑ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| ☐ N64 | ☑ Direct 3D | ☐ Modem |

# Red Baron II

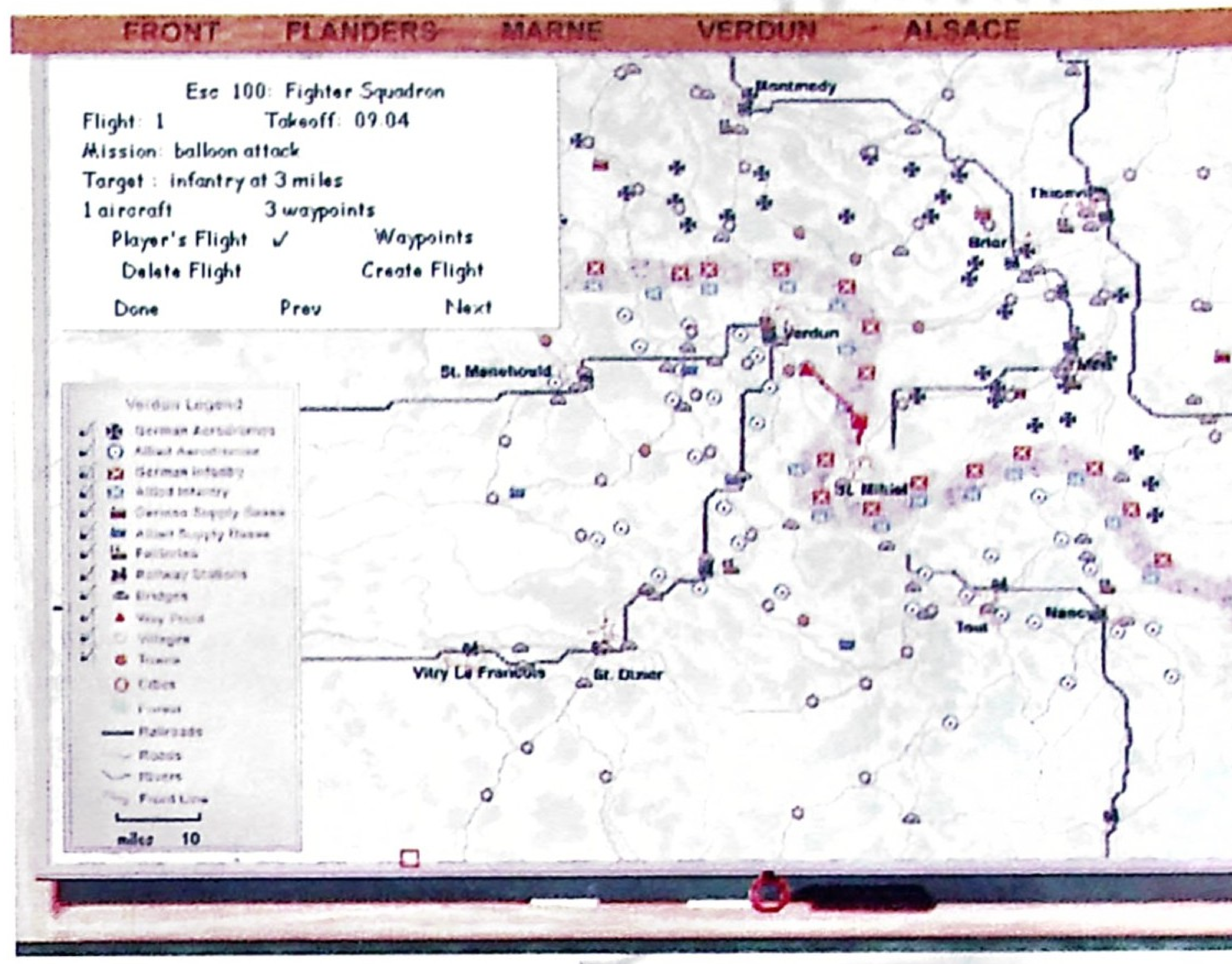
# Povratak Crvenog baruna



**Sedam je dugih godina prošlo otkako je svijet simulacija letenja postao bogatijim za legendu zvanu Red Baron. Prisjetimo li se tog vremena i primitivne VGA poligonske grafike u sirotih 16 boja, teško je povjerovati da smo se nekad oduševljavali stvarima koje današnjim igračima nisu ni zamislive. Danas, kad imamo svemoguće 3D ubrzivače i napredne kontrolere, teško je vjerovati da nam je nekoć tako malo trebalo. Po svemu sudeći, te su igre imale nešto što mnogim dizajnerima današnjih igara stalno promiče – atmosferu. Nastavak Red Barona nam donosi mnogo noviteta koje smo očekivali, no da li su čarobnjaci iz Sierre uspjeli zadržati neponovljivu atmosferu koja je krasila prvi dio? Imamo osjećaj da ćete odgovor na to pitanje dobiti ako pročitate temu broja iz pera poslovično preciznog Daria Rakovca.**

***Koliko god današnje igre bile grafički i tehnički savršene, većina ih ne uspijeva ni na nekoliko CD-ova dočarati ni djelić atmosfere i igrivosti starudija što su nam stizale na dvije-tri disketice. Upravo je jedna od takvih stari Red Baron koji se, bez obzira na apsolutnu zastarjelost, još uvijek prodaje. Svoju popularnost duguje prije svega izboru prvog svjetskog rata kao podloge, vrhunskim letnim modelima i općoj autentičnosti što je nijedna igra smještena u isto vremensko razdoblje tijekom ovih sedam godina nije uspjela nadmašiti.***

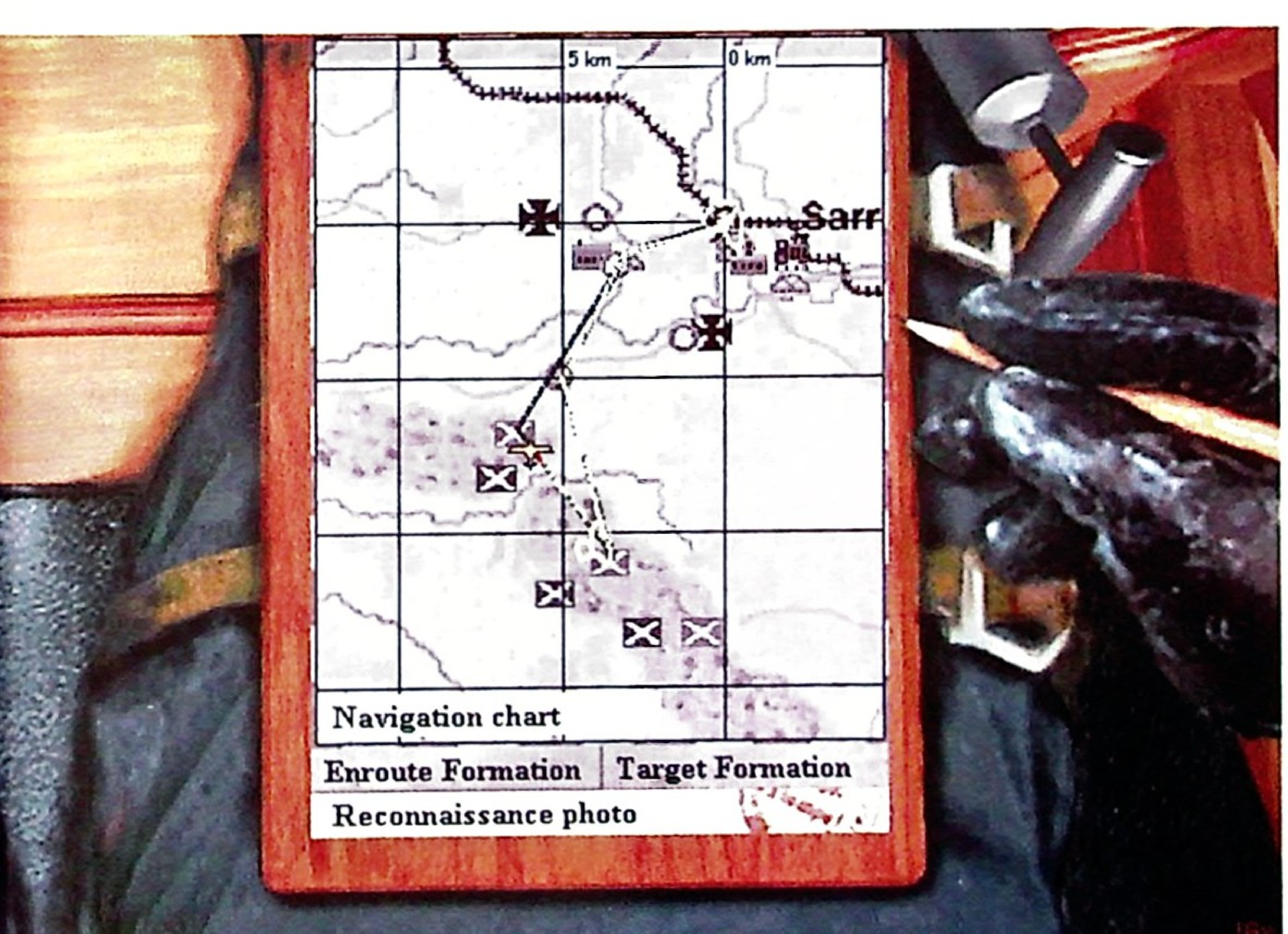
Ugodno iznenađenje prošle godine je bio *Flying Corps*, izvrsna simulacija *Rowan Softwarea* koja je ponudila realnost i izgled, ali je podbacila na polju igrivosti tj. nije imala ono "nešto" što bi igrača zalijepilo za stolicu dok mu oči ne ispadnu. Ipak, u nedostatku boljeg, mnogi su pronašli spas u ovoj igri prikrativši njome iščekivanje novog *Baruna* o kom se tada već naveliko govorilo. Priča se nastavila razvijati podhranjivana brojnim glasinama sve do prošlog Božića kad se *Sierra* konačno odlučila izdati nastavak, iako mnogi detalji nisu bili dorađeni jer bi to konačni datum izlaska odgodilo za tko zna koliko dugih mjeseci. Tko je god igrao prvog *Baruna*, veselit će činjenica da se u općem izgledu i ugođaju igre malo što promijenilo. I dalje su tu standardni načini igranja koji uključuju borbu s poznatim asevima, pojedinačne misije i vječni dragulj - jedinstveni *Barunov* kampanjski način igranja koji vam omogućuje da se priključite bilo kojoj sukobljenoj strani. Igrate li kao *Nijemac*, karijeru ćete moći započeti čim započne sukob zračnih snaga, dok će ljubitelji *Amerikanaca* morati pričekati dan kad su *Ameri* odlučili preuzeti glavnu riječ u prvom velikom ratu. Kako god igrali, vaša će karijera biti pomno bilježena. Ovisno o uspješnosti, napredovat ćete i dobiva pristup novim strojevima i tehnologijama. Budete li osobito uspješni, možda čak promijenite povijest, okrenete tijek rata u svoju korist iako se, možda, dogodilo suprotno. Moći ćete se naći u kabinama 22 različita zrakoplova koji su, dakako, realno simulirani, sa svim prednostima i manama. Imat ćete prilike voziti prve jednokrilne drvenjake, a poživite li, sjest ćete možda i u fenomenalne *Albatrose D 7*, preferirane dvokrilce *Crvenog baruna*.




**Na ovoj ćete vrlo detaljnoj karti moći editirati parametre misije i kreirati vlastite.**

## Barun ponovo leti

Letni su modeli vrlo realni i neka vas ne čudi ako vaših prvih nekoliko polijetanja završi nosom nadolje. Jednom kad se dokopate visina, pravo veselje tek dolazi. Vidjet ćete kako je lako izgubiti kontrolu i pasti u smrtonosni vrtlog samo zbog jednog naglog poteza. Pucat će vam krila, zakazivati motor, a uobičajeno nepouzdane strojnice češće će okidati na prazno negoli će iz njih letjeti meci. Sve su to problemi s kojima su piloti prvog svjetskog rata svakoga dana živjeli, pa nimalo ne čudi što im je predviđeni vijek trajanja bio najviše dva tjedna. Dostići status asa s 5 potvrđenih pobjeda bila je prava umjetnosti i sreća, u što ćete se, ne isključite li sve parametre realnosti, ubrzo i sami uvjeriti. Ne treba, nadam se, ni spominjati veselje vezano uz plan leta koji se komotno može svesti *na "skreni kod velikog bora prema tvornici olovaka"* ili veselje vezano uz detekciju neprijatelja koja ovisi samo o izoštrenosti vašeg vida. No, koliko god opako sve to zvučalo, nitko neće poreći da je to bilo zlatno doba zračnog ratovanja, doba viteštva, kad bi protivnici nakon dvoboja mahnuli jedan drugom boreći se sa stilom i karizmom. Danas, kad se sve to rješava pritiskom na gumb, teško je shvatiti duh toga vremena, ali ne možete ne osjećati određenu dozu strahopoštovanja prema tim *"veličanstvenim ljudima i njihovim letećim strojevima"*. Vratimo se igri.



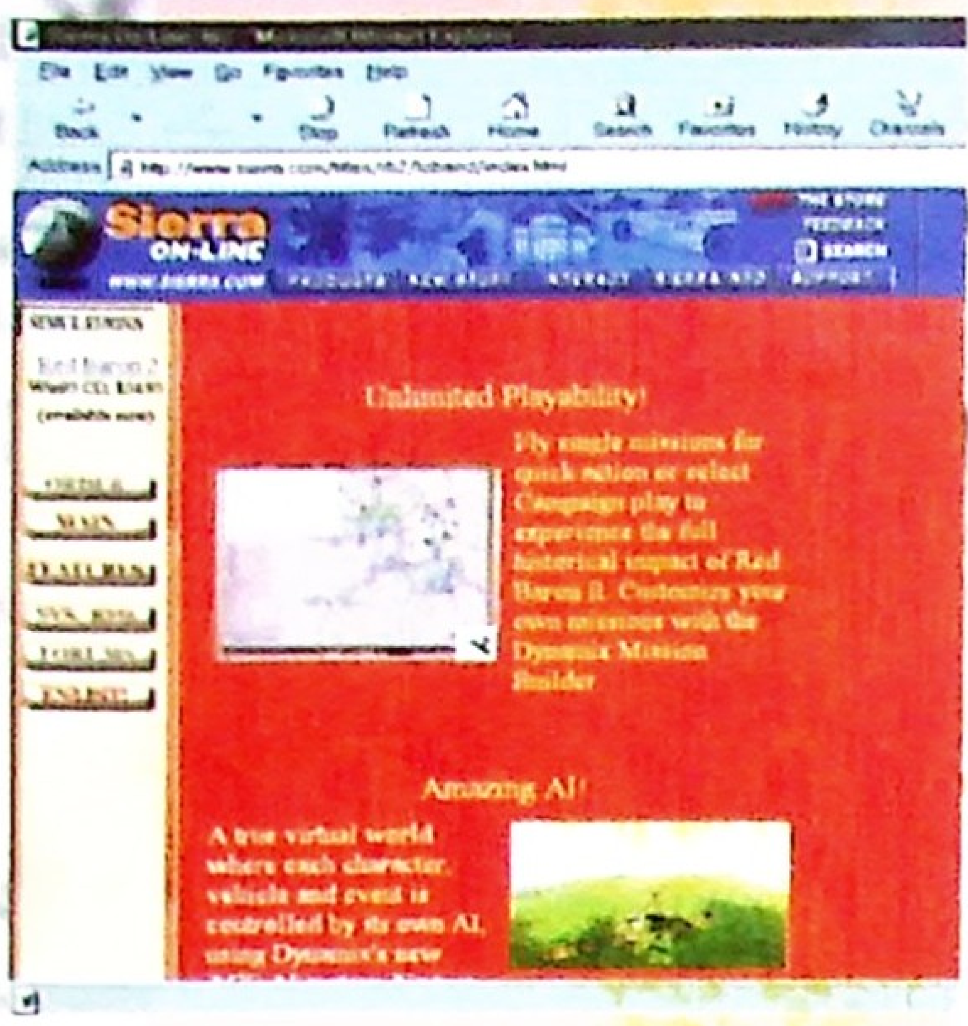

**Karta terena koja vam je dostupna u letu često je jedini način orijentacije u naizgled potpuno istovjetnom okolišu. Kako u prvom svj. ratu nije bilo radara ni radio veze, jedino je sredstvo navođenja bilo ljudsko oko. No, kako su objekti prema kojima se navodite mnogo puta teško primjetni, programeri su vam odlučili olakšati posao i dati vam kartu koja prati vaš let i daje vam do znanja gdje se nalazite.**

### The Force is wirh us!

**Koliko god vam se ova igra činila dobrom, dok je ne pokušate igrati s Force Feedback joystickom, niste još ništa vidjeli. Naime, Red Baron 2 je među prvim simulacijama koje podržavaju ovu tehnologiju i to isključivo kroz Microsoftov Sidewinder Force Feedback Pro. Što znači igrati njime? Svaki vaš nagli manevar uzrokovat će odgovarajući otpor joysticka. Svaki ćete pogodak osjetiti, i to iz smjera kojeg i dolazi, no, najbolji je osjećaj kad pripucate iz strojnica, a palica se počne tresti kao luda. Vjerujte mi, nikad se niste mogli uživjeti u igru na način kakav pruža ovaj joystick! Sve ono što smo si sami dočaravali u trenucima kad bismo prašili po nečijem repu, ova plastična ručica čini mogućim i tako dobrim da će vam nakon jednog igranja život bez nje biti nezamisliv!**



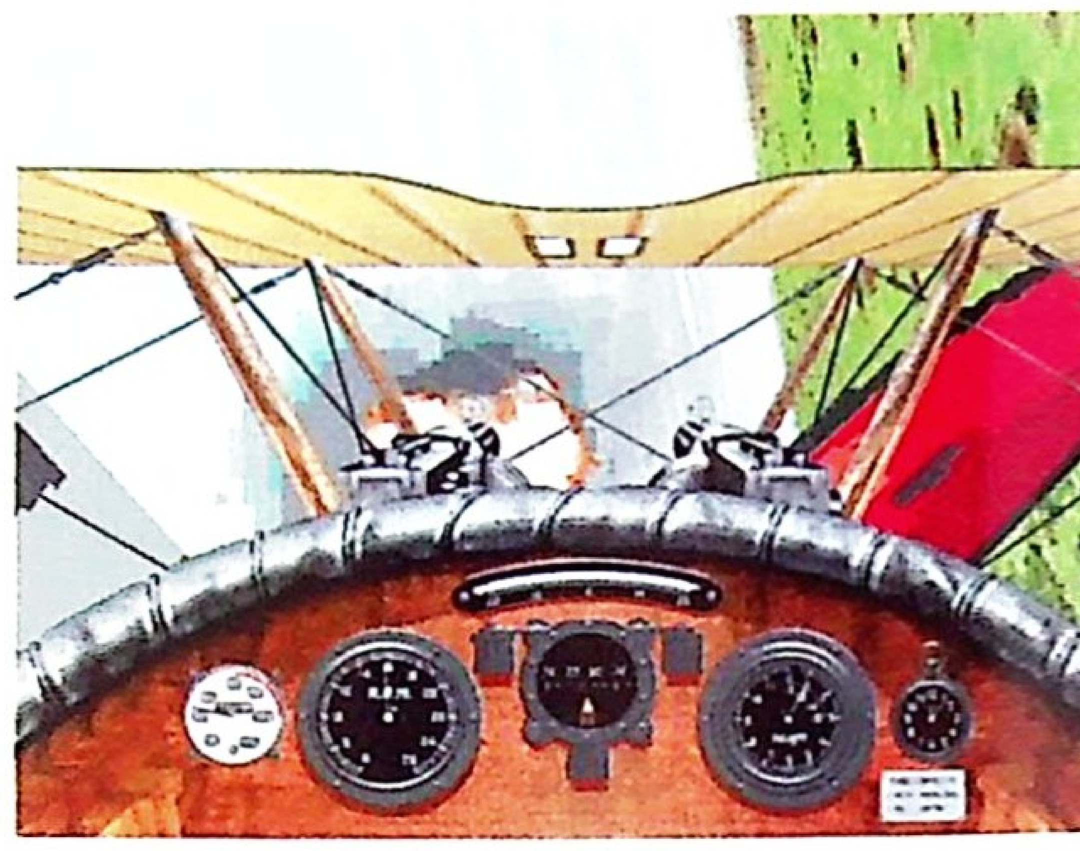
## Sierra On-line



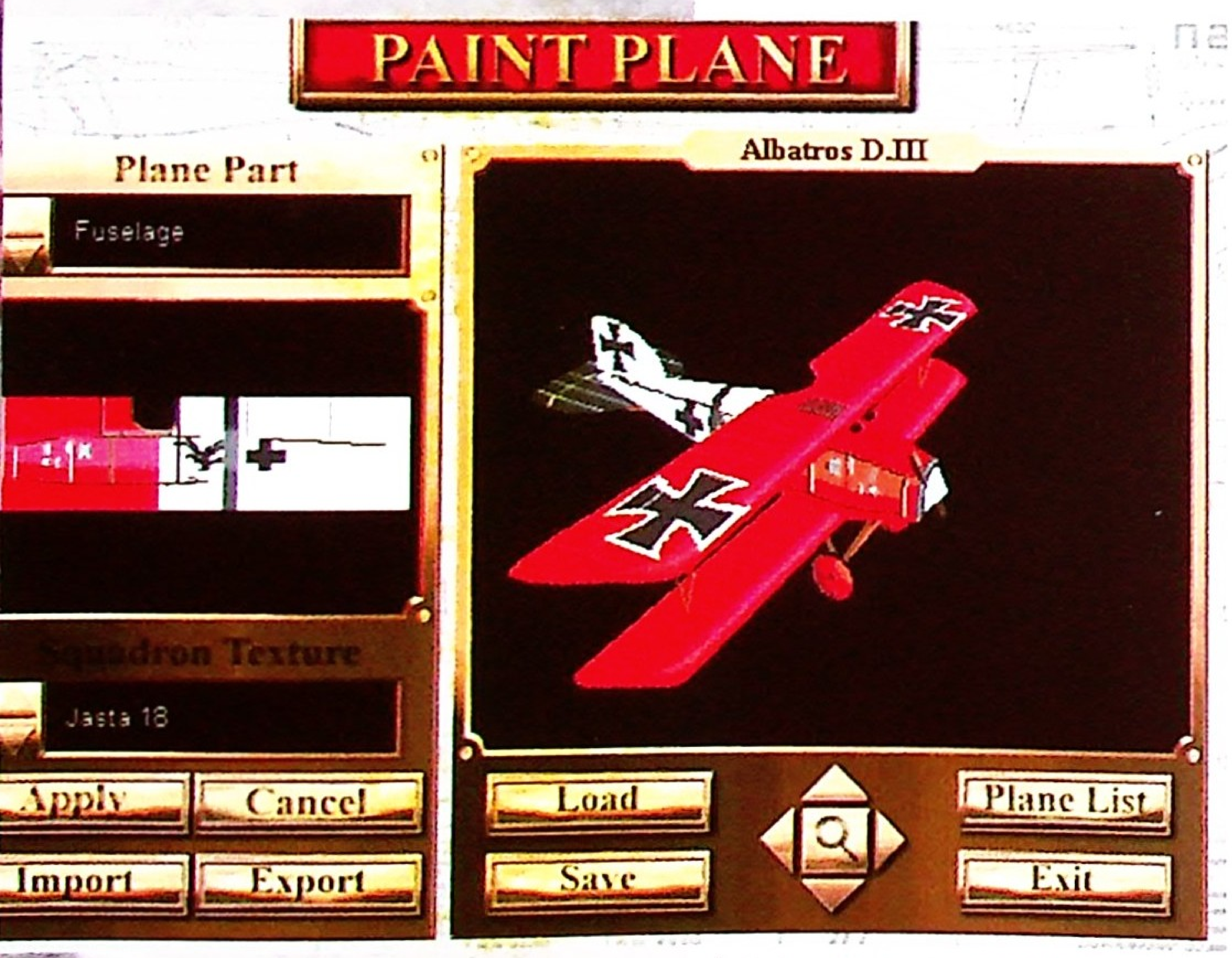

**Tehnička podrška kakvu Sierra nudi trenutačno je bez premca. Već po instalaciji, setup će vam ponuditi priključenje na Sierrin web site da biste skinuli najnovije zakrpe i dodatke za Red Baron 2. Isto tako, Sierra nudi besplatan priključak na svoj multiplayer server, gdje ćete se moći okušati s letačkim entuzijastima sa svih strana svijeta. Kako je ono išlo? There can be only one?**

Kako pojedinačne misije ne predstavljaju ništa novo, posvetit ću se znatno bogatijim kampanjama nego što su bile one prijašnje. Prije svega, planiranje misije i određivanje plana leta vrlo je detaljno i pregledno. Programeri su vodili računa o golemim problemima vezanim uz navigaciju, što je čest slučaj kod simulacija ovog tipa, pa su išli na vrlo kvalitetnu prezentaciju misije i ciljeva, a ponudili su i malu kartu, koju možete proučavati tijekom leta i na njoj uvijek pronaći svoju relativnu poziciju u odnosu na cilj i kontrolne točke. U prvo vrijeme, dok ste samo član letačke družine, navigacija nije nikakav problem jer samo slijedite vodu, ali poslije, kad dosegnete čin i kad sami budete mogli određivati parametre vezane uz misiju i kad budete voda leta, morat ćete ipak paziti kuda letite. Srećom, jasni zadaci i kvalitetan autopilot pomoći će vam da svaku misiju uspješno završite. Problem je kod ovih igara što su misije prilično dugotrajne. Samo dok stignete do cilja, trebat će vam vječnost, a kad ga identificirate i uspješno obavite zadatak, opet tri dana jahanja do kuće. No sreća je što su programeri ponudili nekoliko razina autopilota, čak ga možete namjestiti tako da se bori za vas budete li napadnuti. Sve ovo spominjem samo zato da dobijete sliku o tome koliko je pozornosti posvećeno konfigurabilnosti igre zbog čega će na svoje doći fanatici, ali i zakleti arkadaši željni samo pucanja. U *Red Baronu 2* potonji će se prilično namučiti svladavajući sintetičke protivnike čija je umjetna inteligencija na zavidnom stupnju. U igri je primjenjen novi *ACE AI* sustav, čime je postignuto da gotovo svaki računalno vođeni pilot ima svoju osobnost i kvalitetu koja ga čini jedinstvenim. O tome koliko to u praksi radi, bit će riječi poslije. Idejno, igra je savršena, predstavlja vrhunac letačkih simulacija koje se oslanjaju na realnu fiziku i autentičnost izvornika. No, postoji, nažalost, nekoliko "detalja" koji ne služe na čast ni programerima ni imenu koje igra nosi.





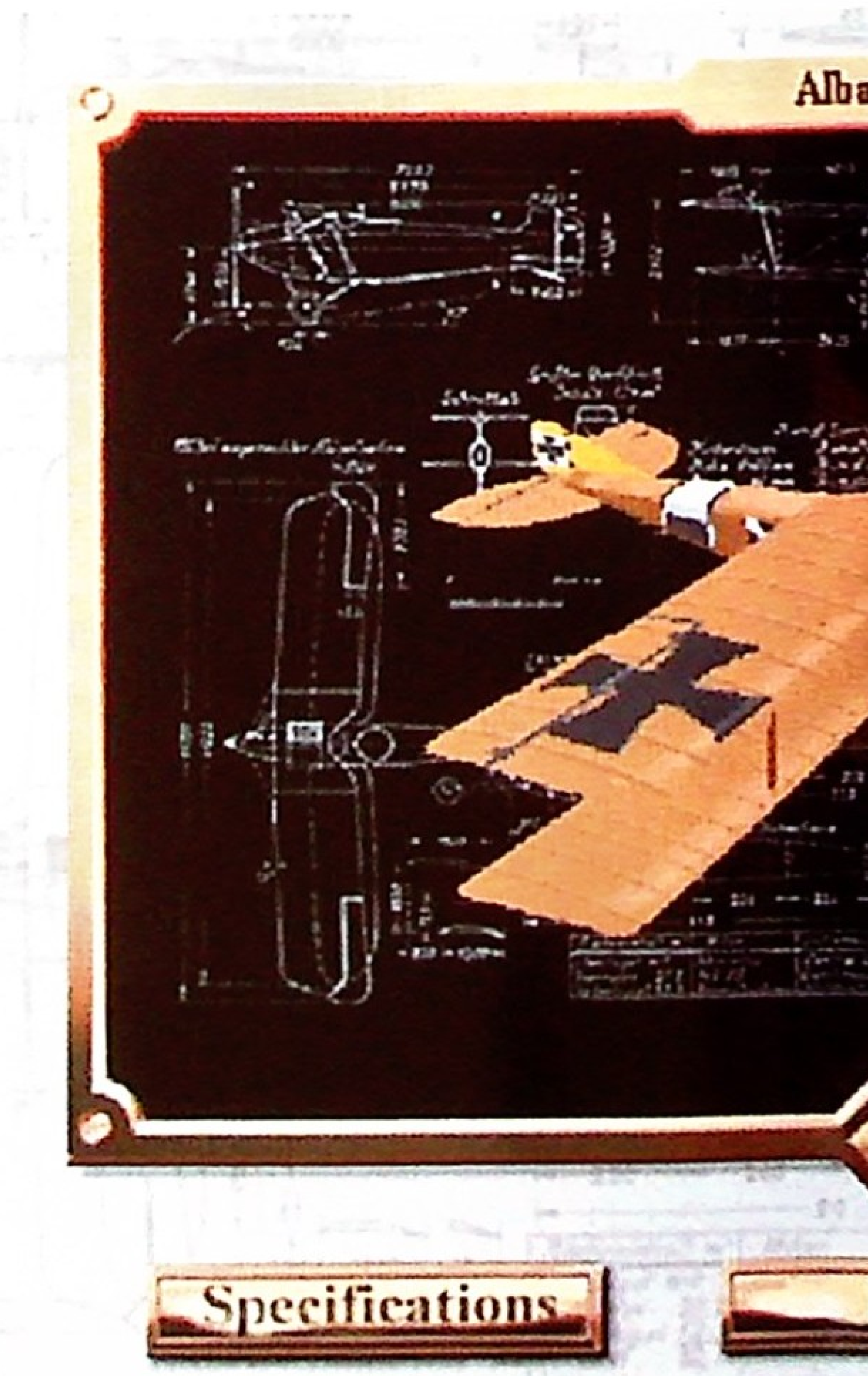
**Štekću mitraljezi, napinje se užad, pucketaju krila... Can't beat the real thing!**




**Jedan od vrlo simpatičnih i efektnih detalja je mogućnost bojanja zrakoplova. Kad dosegnete dovoljan čin, moći ćete sami kreirati izgled svoje eskadrile i učiniti svoj zrakoplov prepoznatljivim i specifičnim.**

## Kasno Marko na Kosovo stiže!

*Red Baron 2* pati od bolesti što napada sve igre čije je vrijeme razvoja daleko premašilo predviđeni rok. Klasični simptomi, poput tehničke zastarjelosti i velikog broja bugova, nažalost, i ovdje su neizbježni. Naime, *Dynamixov 3 Space 2.0*, koji je u vrijeme kad je izlazak *Baruna* prvotno planiran, možda, i predstavljao vrhunac tenologije, danas je zastario. *Red Baron 2* nema nikakvu 3D podršku, što je za izdavača ovako jake igre ravno tržišnom samoubojstvu. Dalje, kako je igra puštena u prodaju znatno prije vremena, učinjeni su mnogi propusti vezani ponajprije uz umjetnu inteligenciju. Česti su slučajevi rušenja igre zbog




**Red Baron 2, naravno, sadrži i bogatu multimedijalnu bazu podataka o svim letačkim asevima i zrakoplovima prvog svjetskog rata.**

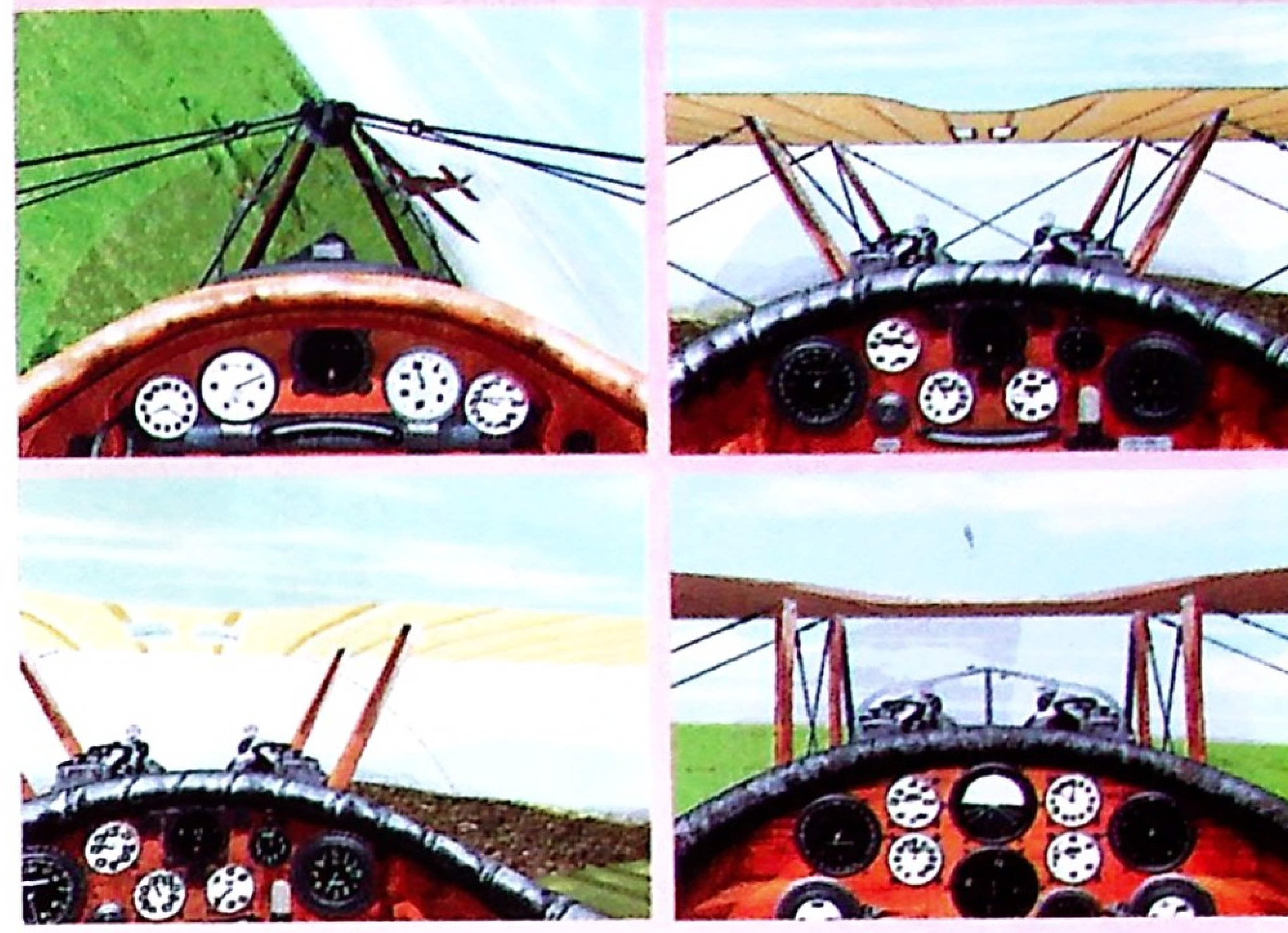


Napad na balone mora biti brz i precizan! Čekate li predugo, baloni će se spustiti toliko nisko da će zbog jake protuzračne paljbe napad na njih biti karta u jednom smjeru.

zagušenja ili grešaka u kodu koje su dizajneri sami priznali i za koje već postoji *patch*. Zatim, *Red Baron 2* bi trebao pružiti izvrstan multiplayer koji podržava Internet igru, ali ako se uspijete spojiti i pokrenuti igru, otkrijte mi tajnu. Navodno, u izradi je *patch* koji bi trebao omogućiti konekciju. Zapravo, kad pogledate listu problema i *patcheva* koji su u izradi, teško će vam biti dokučiti zašto se *Sierra* odlučila na očajnički potez puštanja u prodaju toliko nedovršenog proizvoda. Šteta, jer igra je uistinu vrlo kvalitetna, odnosno, mogla je takvom biti da se još malo pričekalo. Ovako, ne mogu drugo nego preporučiti vam strpljenje dok ne izađu svi obećani *patchevi* koji će *Red Barona 2* podići na onu razinu koju od njega očekujemo i koju možemo dobiti.

## Galerija cockpita

**Red Baron 2 nudi vam na izbor četiri pogleda na svijet koji su, iako vrlo slični, zapravo korjenito različiti. Ono po čemu se najviše razlikuju je instrumentacija kabine, koja može biti autentična i sadržati samo ono što su stvarni zrakoplovi i posjedovali, tj. biti vrlo oskudna, a može biti znatno modernizirana pa ćete u njoj pronaći sve ono što biste našli u modernom zrakoplovu. Dobar je kompromis balansirani cockpit, koji dodaje samo najosnovnije, poput indikatora vertikalne brzine, a u trenucima kad budete krstarili nebom u lovu na neprijatelje, preporučujem vam virtualni cockpit koji će vam automatski usmjeravati pogled ka protivniku.**



I have you now!



Ipak, sve ovo ne znači da ćete pogriješiti krenete li već sutra put trgovine i kupite nesavršenog *Baruna*. Nikako. *Red Baron 2* dat će vam sve ono što biste od ovakve igre u bilo kom trenutku mogli očekivati, ali budite spremni na povremena razočaranja koja neće biti rezultat njegove težine i zahtjevnosti, nego nedorađenosti. U svakom slučaju, nećete moći reći "nismo znali"...







Maksimalna i minimalna detaljnost pomalo zastarjelog 3Space enginea...

## ALTERNATIVNO

### FLYING CORPSE

Jedina prava simulacija letenja vezana uz prvi svjetski rat koja se pojavila nakon izlaska prvog Baruna. Iako nema ni desetinu duše novog Baruna, ova je iznimno realistična simulacija u svom Gold izdanju (čitaj 3Dfx) grafički daleko superiornija. No, je li to najvažnije?

### WINGS OF GLORY

Već prilično vremešna arkadna simulacija koja će privući pozornost onih manje zainteresiranih za realnu fiziku zrakoplova koji više cijene pouzdane i dobro uposlene strojnice. Ako ništa drugo, na današnjim bi strojevima ovaj Originov hit konačno mogao zablistati u pravom svjetlu!




## Red Baron 2 — *Simulacija letenja*

**Proizvođač** *Dynamics Software* **Izdavač** *Sierra*

- nema 3D podrške
- bugovitost
- nefunkcionalni multiplayer

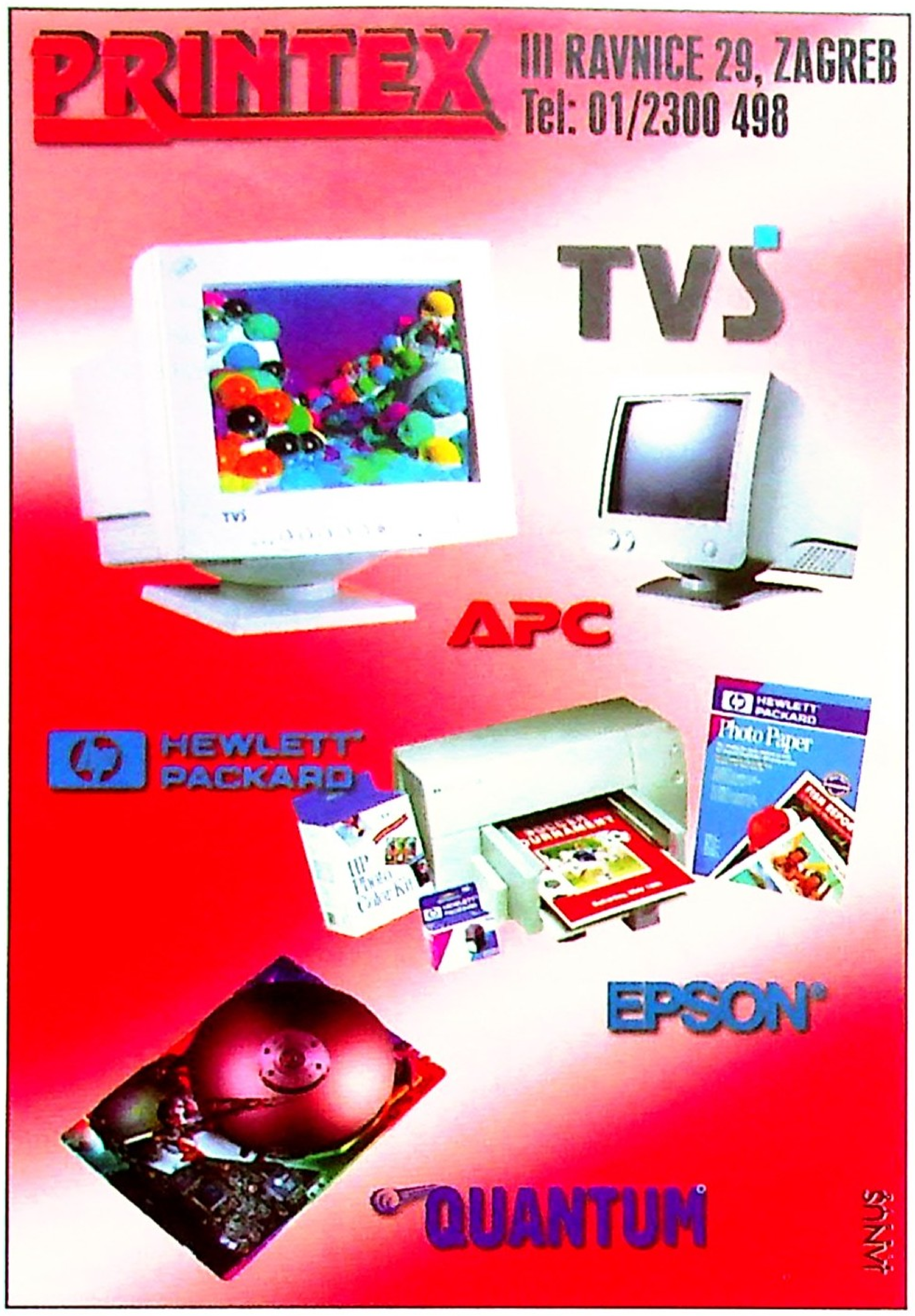
**90**

- iznimnu realnost
- konfigurabilnost
- kvalitetne misije

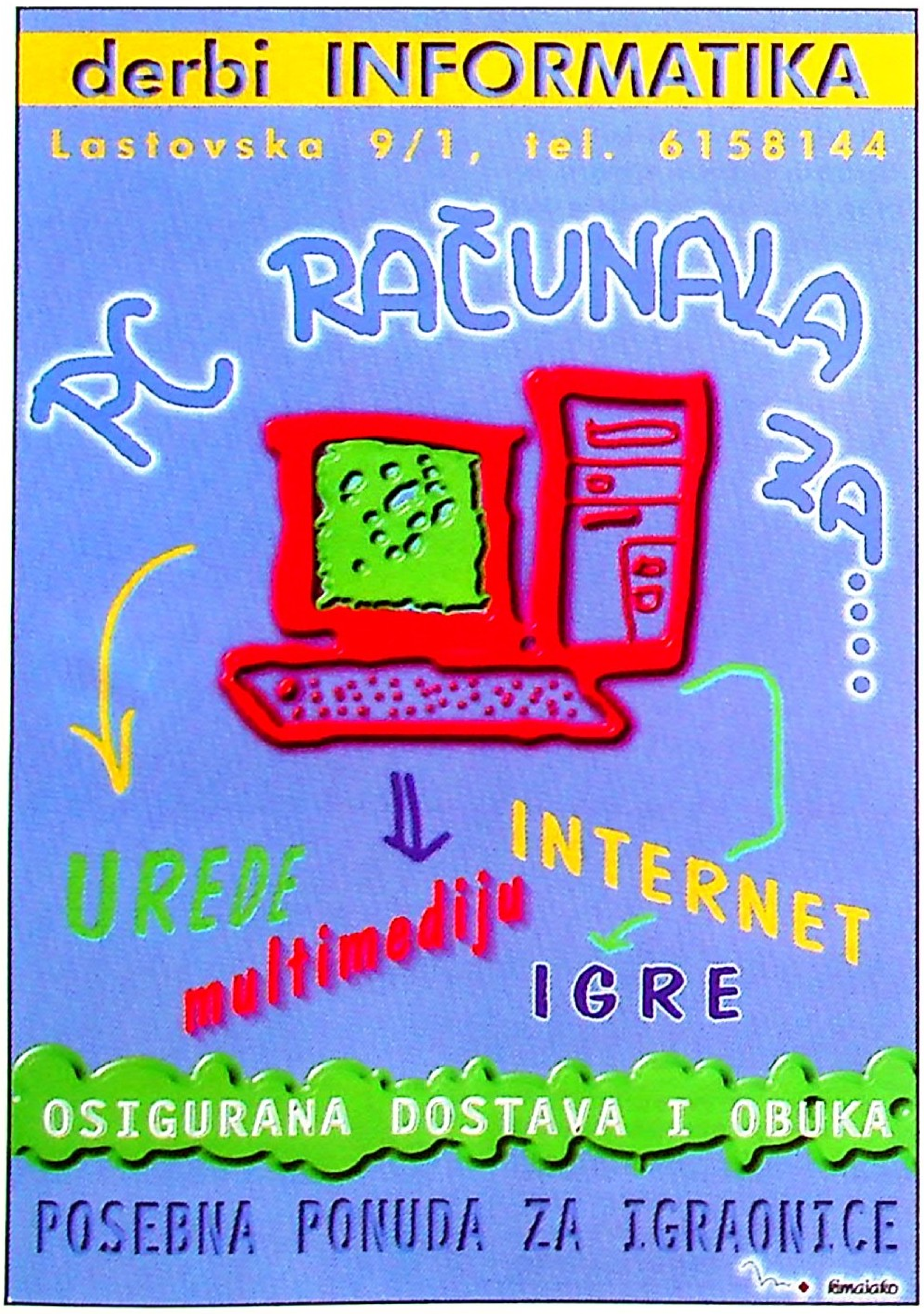
Nastavak, po mnogima, najbolje simulacije letenja dvokrilcem svih vremena. Red Baron 2 nastavit će tu tradiciju čim se isprave svi propusti uzrokovani preuranjenim izdavanjem igre.

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb

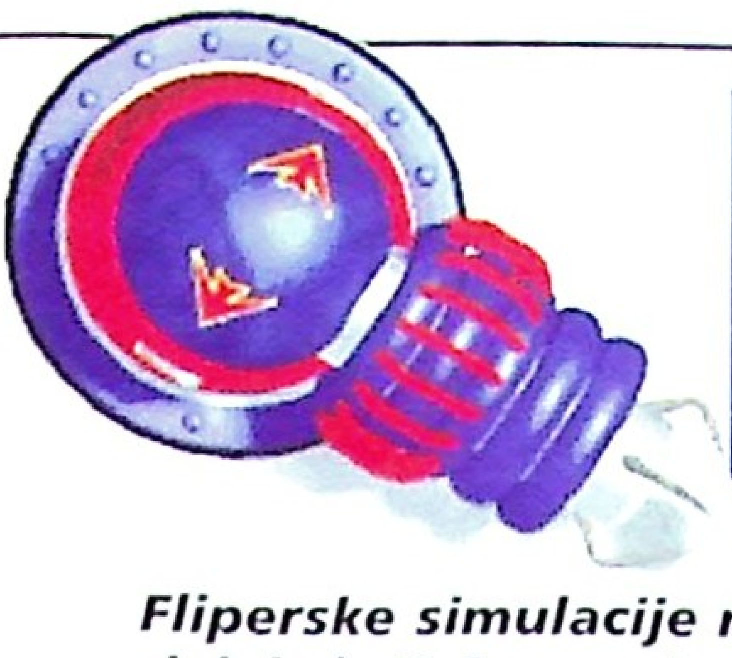
| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☐ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| ☐ N64 | ☐ Direct 3D | ☐ Modem |


PRINTEX
III RAVNICE 29, ZAGREB
Tel: 01/2300 498
TVS
APC
HEWLETT PACKARD
EPSON
QUANTUM
JANUS


EDINKOM
TARKUS 4.806,-
MB TX SUN POW. INTEL 430, CPU INTEL 200 MMX, 32 MB EDO RAM, 2,5 GB HDD, 3,5" FDD, VGA 4 MB ATI PRO TURBO PC2TV OUT, HR WIN95 TIPKOVNICA, MIŠ MICROSOFT, MINI TOWER
BASIC 3.217,-
MB VX pro, 512 CACHE, CPU INTEL 166 MMX, 16 MB EDO RAM, 1,6 GB HDD, 3,5" FDD, VGA 1MB S3 TRIO 64 V2, HR TIPKOVNICA, GENIUS MIŠ, MINI TOWER
ULTRA 5.803,-
MB X pro, DATA EXPERT 512 CACHE, CPU INTEL 233 MMX, 32 MB EDO RAM, 3,2 GB HDD, 3,5" FDD, VGA 4 MB ATI 3D pro turbo, CHERRY G83 TIPKOVNICA HR WIN95, MICROSOFT MIŠ, MIDI TOWER KUĆIŠTE
CD ROM 24X
16 BIT 3D YAMAHA
ZVUČNICI 180W
785,-
doplate
14" ADI E30 1.099,-
15" ADI E40 1.447,-
17"ADI 5V+ 2.876,-
Sve cijene su u kunama bez PDV-a.
KREDITIRANJE
LEASING
GARANCIJA 18 MJESECI
RADNO VRIJEME: PON.-PET. 8-17 SATI
SUBOTA 9-14 SATI
EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna7 tel./fax: 615 9999, 615 5541
e-mail: edinkom@zg.tel.hr
ULR: http://www.edinkom.com
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavik 5 tel: 043/333 017, fax: 043/ 335 017
"D.I.C." - Dubrovnik, Šet. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559 Fax: 020/411-820


derbi INFORMATIKA
Lastovska 9/1, tel. 6158144
PC RAČUNALA ZA....
UREDE
multimediju
INTERNET
IGRE
OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA
POSEBNA PONUDA ZA IGRAONICE


MEDVEDNICA
Poduzeće za proizvodnju, trgovinu i poslovne usluge d.o.o.
Na Sljeme možete pješice...
...Do cilja morate BRŽE!
Canon
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
Veliki izbor PC konfiguracija
Sklapamo i nadograđujemo računala prema Vašim potrebama.
ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522

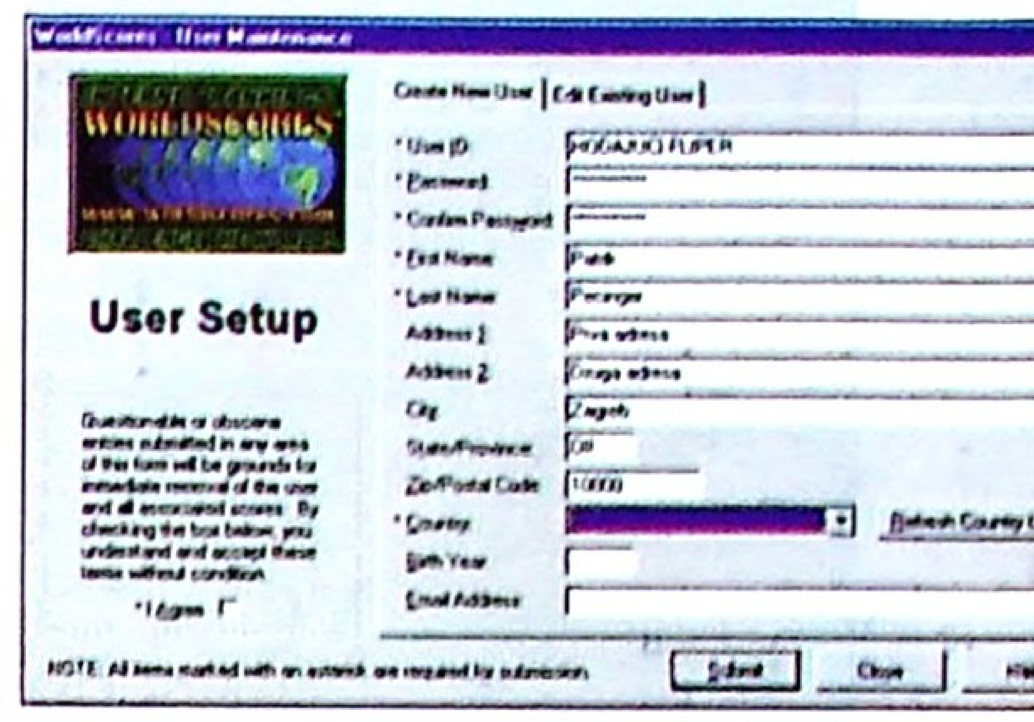


# Balls of Steel

***Fliperske simulacije nisu nikad davale bolji osjećaj realnosti (iako su još uvijek prilično daleko). Koje revolucionarne novine možete pronaći na pet novih ploča izrađenih u zadimljenim programerskim prostorijama Pinball Wizardsa? Po čemu se Balls of Steel razlikuju od ostalih flipera? Kakve veze sa svim tim ima Duke Nukem? I zašto, do vraga,* Patrik Pencinger *već jednom ne iščezne sa stranica ovog časopisa?***

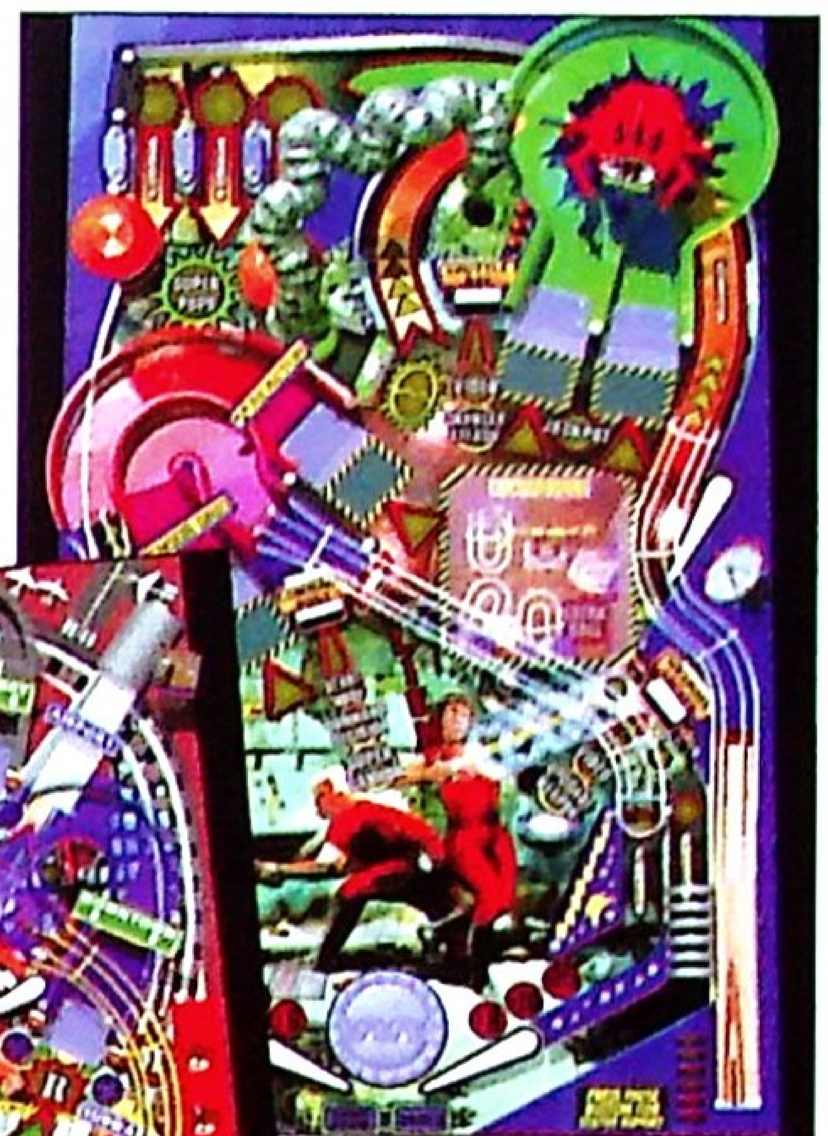
## Svjetski fliper

**Tko kaže da se svaka igra, pa makar bila i fliperska simulacija, ne može igrati preko Interneta. Doduše, kod flipera se interakcija s virtualnim protivnicima svodi na razmjenu najviših bodovnih rezultata. Prednost je što ne morate biti spojeni na skupi Internet, nego igrate koliko vam srce želi i svako malo skinete nove rezultate. Nije li uzbudljivo biti svjetski prvak u fliperu? Servis za razmjenu rezultata je na www.worldscores.com .**






Napasite oči na prekrasnoj grafici. Potencijali razlučivosti 800x600 su iskorišteni do kraja.





Fliperske simulacije su sve bolje i bolje. Balls of Steel je posljednja riječ "tehnike"...

Fliperske simulacije su posebna vrsta igara - nemaju mnogo poklonika, kao npr. kvejkoidi ili *RTS-ovi*, ali su im ti igrači odani do smrti. Kvalitetna će vas simulacija flipera zakucati za ekran sve dok ne skinete najveći "skor" a već drugi dan zaigrat ćete ispočetka. U posljednjih su nekoliko godina simulacije flipera stizale u paketu – postojala je jedna glavna, najbolja ploča, oko koje su se dizajneri najviše potrudili, dok su ostale sklepane nabrzaka samo da bi se količinom privuklo što više kupaca (znate one reklamne fore tipa *"platite jednu, a dobijete pet igara"*). *Balls of Steel* unosi korjenite promjene: sadrži 5 *iznimno* kvalitetnih ploča.

### Play with our balls

Već je u samim počecima simulacija flipera bilo postignuto realno ponašanje loptice pa se malo toga moglo još poboljšati. Programeri *Pinball Wizardsa su* otišli korak dalje izradivši novi grafički engine koji pod Windozama radi glatko u astronomskoj razlučivosti 800x1200 zahvaljujući svemoćnim *DirectX* driverima.



Napomena: budući da se ova igra oslanja i na dodatne drivere *Scitech Display Doctora*, preporučujemo vam njihovo instaliranje (probnu verziju *Scitech Display Doctora 6.0* potražite na *Hack CD-u*). Kako bi se zadržalo glatko izvođenje, korišteno je 256 boja, što se uopće ne primijeti jer su ploče šarene, s glatkim prijelazima i retro grafikom (tajna je u pametno iskorištenoj paleti i velikoj razlučivosti kod koje se ne primijeti *dithering*). Čini se da su na autora velik utjecaj ostavili filmovi B produkcije i računalne igre pa je i tematika ploča slična: od neizbježnog *Duke Nukema* sa svojim starim i još uvijek smiješnim frazama pa do *Barbariana*. Na *Đukinoj* ploči su svi prepoznatljivi elementi preuzeti izravno iz igre (npr. zadatak vam je u jednom bonus modu poubijati sve *Pig Copse*). Po meni, *Đuka* ploča je nezasluženo nazvana perjanicom ovog paketa, iako se mnogobrojni *Đuka* fanovi najvjerojatnije neće sa mnom složiti. *Firestorm* ploča donosi tematiku ludih bombaša i lude jurnjave gradom za njima. *Barbarian se* ploča, već pogađate, hvali mišićavim vitlačem mača *(ne, nije riječ o Patriku Panecingeru – Ed)* koji je u zvjezdanu orbitu izbacio moćnog *Arniea* na početku karijere. *Mutation je* ploča posvećena ludim znanstvenicima koji žele stvoriti čudovište, a moj osobni favorit je posljednja ploča, *Darkside*, gdje morate osloboditi svemirsku stanicu od svemirskih napasti. Sve u svemu, *Pinball Wizards* je napravio dobar posao. Igra pruža sate i sate dobrog igranja, ali i živciranja kad izgubite lopticu, i prekrasnu grafiku koje se ne možete nagledati.

## Cheat corner

**Kad vas fliper dobrano iživcira, prevarite ga i zadovoljite ego! Samo za vas, iz najskrivenijih kutaka Interneta, iskopali smo šifrice koje upisujete tijekom igre nakon što stisnete "Print screen" tipku kad se pojavi duh iz lampe upitavši vas za želju. Postoji još jedan cheat. Bacite tu i tamo pogled na dotpanel (dio ekrana na kojem vam se ispisuju bodovi) pa ugledate li ondje neku domaću životinju, stisnite "Home". Učinak otkrijte sami...**

- bucket
- couch potato
- evil twin
- freakshow
- nerf gun
- popcorn
- roach motel
- t-minus 1
- t-minus 2
- t-minus 3
- t-minus 4
- t-minus 5
- t-minus 6
- t-minus 7
- t-minus 8
- triplets
- warp core

## Balls Of Steel

*Fliperska simulacija*

**Proizvođač** *Pinball Wizards*
**Izdavač** *GT Interactive*

- ne može se smanjiti razlučivost manje od 800x600
- te dolazi do sitnih smetnji pri skroliranju

**84**

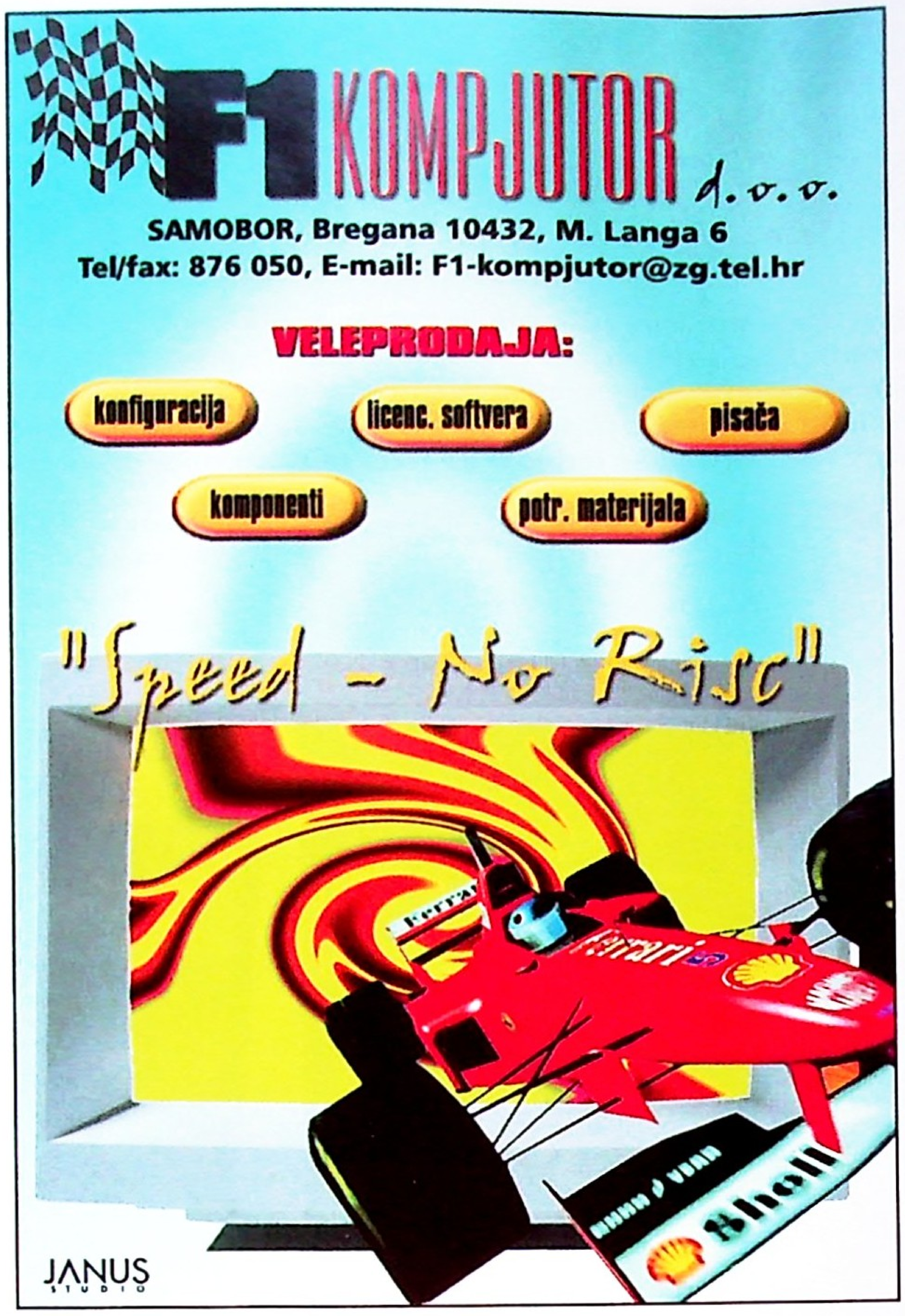
- prekrasna, rukom crtana grafika
- odlična zvučna podloga
- rampe, različiti modovi igre
- internet podrška

Prekrasna i ujednačena fliperska simulacija za koju treba malo bolja grafička kartica

**Preporučena konfiguracija**
- P166
- 16 Mb

| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☐ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| ☐ N64 | ☐ Direct 3D | ☐ Modem |

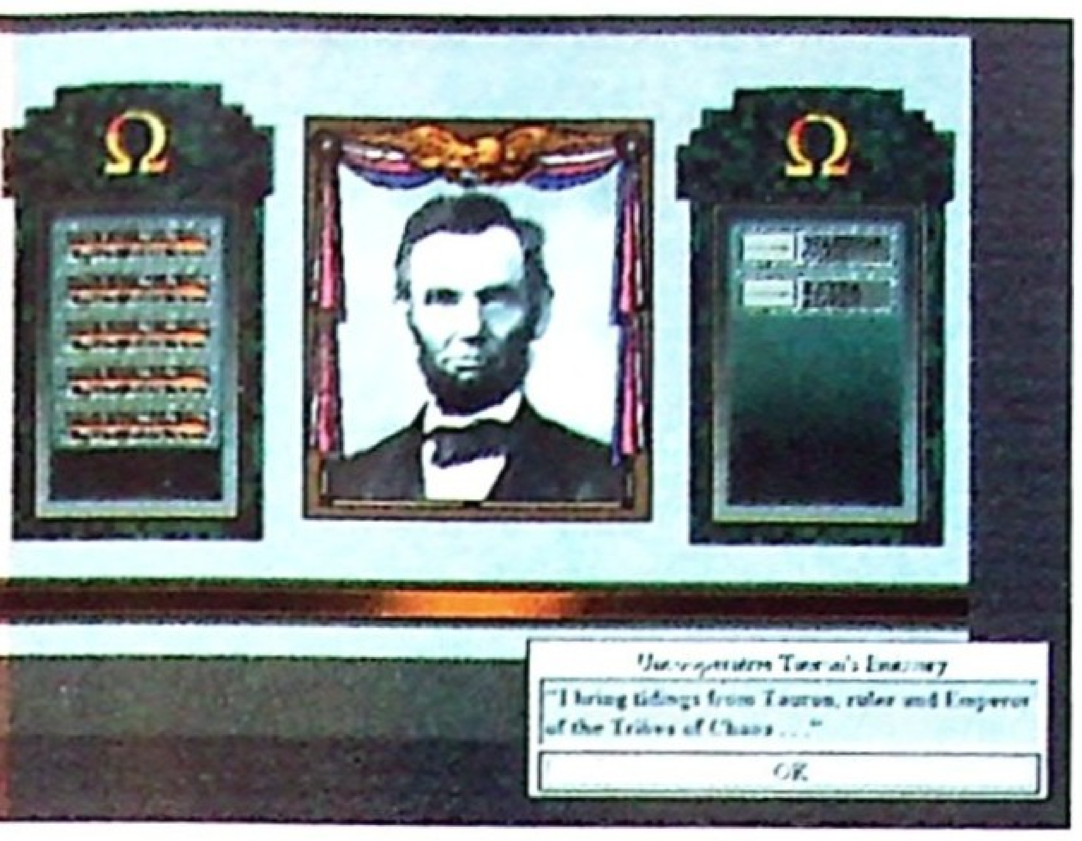

Isporuka ODMAH
Servis i jamstvo
OSIGURANI
InfoLAB
Nove NAJNIŽE cijene u Hrvatskoj
Pregrađujemo Vaše kompjutore u najsuvremenije pentiume, MMX ili pentium II sisteme po najnižim cijenama. Dograđujemo CD ROMove, soundblastere, modeme, RAM, HDD, VGA cards.
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iridis.com/infolab/
Krediti na 1, 6 i 12 rata
Naj jeftiniji kvalitetniji pouzdaniji
Krediti i leasing
Vrhunske kompjutorske konfiguracije i komponente:
Pentium166 Cyrix,16MB HD2.5GB,S3 3349kn
Pent.200MX Cyrix,16MB HD2.5GB,S3 3559kn
P-166 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB,S3 3629kn
P-200 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB,S3 3929kn
Pent.II,233 32 MB, ATX HD2.5GB,LX 7279kn
Pent.II,300 32 MB, ATX HD2.5GB,LX 9999kn
PC Kasa sa pisačem i ladicom 6299kn
Monitor 14" LR, digital NI,1024x768 1369kn
Monitor 15" ADI, LR NI, digital 1759kn
Monitor 17" ADI 5.P, NI, digital 3379kn
Monitor 14" color, LowR NI,1024x768 1209kn
CD Rom24x Atapi EIDE CAV &CLV 569kn
SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 139kn
Fax/Modem Voice 33.6K int., LAPM 409kn
Voodoo 3D FX, acc,4MB za igre 1299kn
Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a sisteme sklapamo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.
Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko - engleski, njemački, talijanski i obratno.
Već od 427kn
Canon Color printeri: obojite Vaše snove!!!
Vrhunska tehnologija BoubleJet color tintnog ispisa na svim medijima......
MP-10, fax, printer, kopirka....4059kn
BJC-7000, A4, 7 tinti, Photo....3469kn
BJC-250, A4, 720x360dpi......1119kn
BJC-70, A4, portable, 1.4kg....1719kn
BJC-4300,A4, 4strimin..........1539kn
BJC-620,A4, 720dpi, 4 tinte....2749kn
BJC-4650,A3, 720x360dpi....2769kn
BJC-5550,A2, 720dpi............5309kn
PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PCja: popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Pridržavamo pravo izmjena usljed promjene tečaja.


F1 KOMPJUTOR d.o.o.
SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr
VELEPRODAJA:
konfiguracija
licenc. softvera
pisača
komponenti
potr. materijala
"Speed - No Risc"
JANUS STUDIO


Genius
SATELIT-tbm d.o.o.
Odranska 1A, 10000 ZAGREB, HRVATSKA (Croatia)
Tel.: +385 1 61 95 314, fax: + 385 1 61 95 320


computers ARTES
VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969
MULTIMEDIJA
MODEMI
SONY
intel.
matrox
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
DIAMOND
3D Upgrade
Monster 3D
ISPORUKA ODMAH!
JAMSTVO NA 18 MJESECI!
DIAMOND Monster 3D-ubrzivačka kartica
JANUS

# Civilization 2:
## FANTASTIC WORLDS



Lincoln – vladar plemena Kaosa. Hehehe... Mogli su staviti Kristij...<SMACK, SMACK>

Jeste li igrali *Civilization 2?* Ako jeste, složit ćete se sa mnom da je ta legenda jedna od najboljih stategija, možda bi bila čak i najbolja da ima raznovrsnije scenarije koji bi se bitnije razlikovali od prvog dijela. I to je ispravljeno – *Microprose* je izdao *Fantastic Worlds*, add-on koji donosi 19 novih scenarija i hrpice različitih editora. Od dodatnih scenarija ćete dobiti: ***Atlantis*** koji je smješten u starogrčki svijet, u središtu zbivanja je *Atlantida*, tajanstveni kontinent. Ne razlikuje se mnogo od običnog *Civilizationa*; ***Master of Magic*** je možda najbolji scenario, s različitim fantazijskim jedinicama i građevinama. No, kao u istoimenoj igri, ne možete bacati čarolije; ***X-Com*** ne nudi ništa osim izravne borbe. Sve je preuzeto iz ove poznate *Microproseove* igre istog naziva, tako da se i ovdje borite protiv svemiraca. Nažalost, ne razvijate i ne gradite ništa, imate samo određeni broj jedinica; ***Age of Reptiles*** je pomalo dosadan scenario s dinosaurima; ***Ice Planet*** je, po meni, najbolji scenarij jer donosi gotovo sve nove jedinice i smješten je u high-tech budućnost; ***New Worldu*** u kojem upravljate Indijancima i skoro da je identičan običnom *Civilization;* ***Jules Verne*** je načinjen po uzoru na knjige poznatog pisca, što znači da vas čekaju mnoga zanimljiva otkrića koja se odvijaju na karti svijeta iz 19. stoljeća; ***Mars*** u kojem je nekoliko svjetskih nacija stiglo na Mars, izgubilo vezu sa Zemljom i međusobno se posvađilo; ***Midgard*** je sličan *Master of Magicu* (fantazijske jedinice i otkrića, vilenjaci, itd.); ***Master of Orion*** je utemeljen na istoimenoj igri – ovo je pomalo dosadan scenarij koji se baš i ne uklapa najbolje u *Civilization*; ***Samurai*** je vrlo dobar scenario smješten u stari Japan.

Osim nabrojanih misija, bit će tu i 8 prilično bizarnih misija skinutih s Neta (borba spolova, mikroba, plišanih medvjedića, djedova Božićnjaka (?)). I editori su vrlo dobri – možete mijenjati jedinice, gradove, istraživanje, drugim riječima – gotovo sve. Sve u svemu, ovo nije izdanje koje će vam oduzeti dah, jer igri poput *Civilizationu 2* nisu potrebni nikakvi add-onovi, pa se tako niti *Fantastic Worlds* ne može natjecati s *Civilizationom 2*. Ako tražite nešto sličnog žanra, radije nabavite *Age of Empires*.



Nažalost, u X-Com scenariju se ništa ne izgrađuje i ne razvija...



Fantazijske se jedinice vrlo dobro uklapaju u Civilization 2, dok su svemirski scenariji (X-Com, Mars) nešto manje uspješni.

**Mislav Mataija**

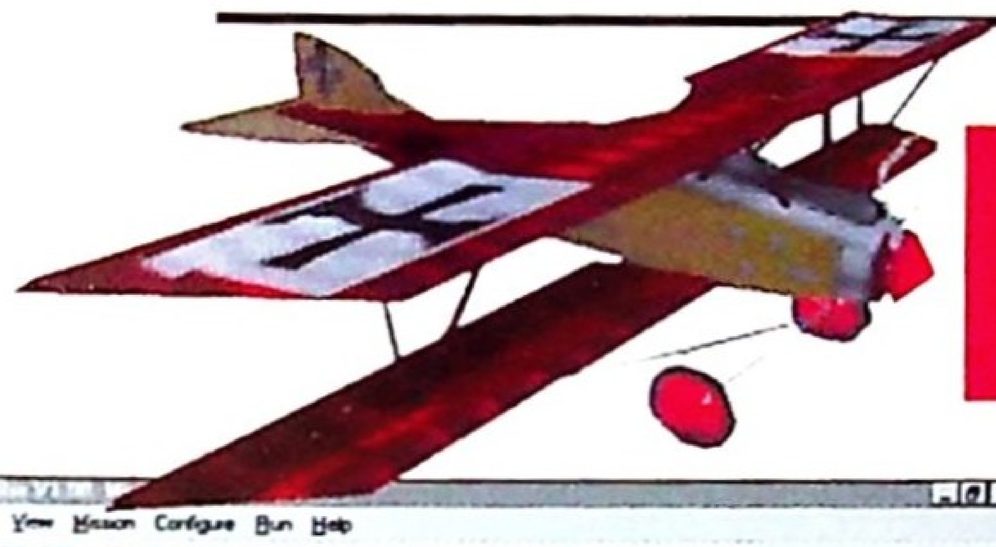
**Civilization 2** — *Strategija*

**Proizvođač** *Microprose*
**Izdavač** *Microprose*

Igra poput Civilizationa 2 ne treba nikakve add-onove, pa se tako niti Fantastic Worlds ne može natjecati s Civilizationom 2. **79**

**Preporučena konfiguracija**
• P100
• 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64



# Flying Corps Gold

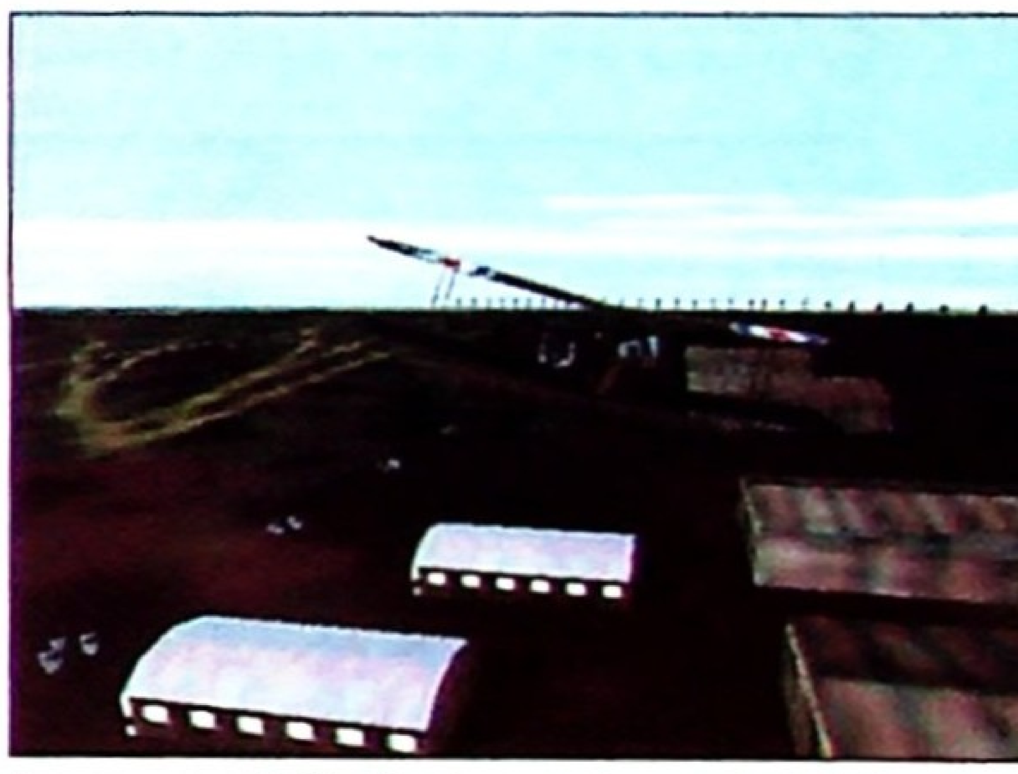


Evo vam ga, editor. Snađite se frajeri.

Kad se pojavio *Flying Corps*, nastupilo je novo doba simulacija starih ratnih zrakoplova. Simulacije prvog svjetskog rata (barem one zapaženije) svodile su se na prastari Amigin *Wings*, nešto noviji *Red Baron* i odlični, ali ipak star *Wings of Glory*. *Flying Corps* je ponudio odličnu grafiku visoke razlučivosti rađenu po zračnim snimkama iz tog doba, nevjerojatno realne letne modele i mogućnost zapovijedanja cijelim eskadrilama. Nedavno je *Empire* izdao novu verziju ove igre obogaćenu podrškom za *3Dfx*. Što nam, dakle, nova donosi *Corps Gold?* Najprije se mora spomenuti odličan (iako ne baš jednostavan) *mission editor* pomoću kojeg možete stvarati vlastite single misije ili čak cjelokupne kampanje. U editoru vam je skoro sve pušteno na volju, možete sami odrediti svaki parametar igre. Valjda jedina stvar koju ne možete importirati u vaše kampanje je FMV animacija. Nadalje, igri je pridodana još jedna kampanja, *Tank Battle 1917.*, gdje se borite na strani *Nijemaca* i morate spriječiti tenkovski prodor saveznika. Najveća je promjena što, osim standardnih *Campaign* i *Scramble* opcija, postoji i *Custom* igra, gdje možete konačno zaigrati onako kako ste sami zamislili. Što se tiče zrakoplova, dodan je saveznički *Fokker D-VII* kojeg ćete najbolje isprobati pomoću *force feedback* joysticka. Dodani su i neki novi zemaljski objekti, poput većih zgrada, hangara, čak i jedan akvadukt pomoću kojeg ćete moći provjeriti svoje letačke sposobnosti (ili se trajno ohladiti). Ispravljeni su i brojni bugovi ove igre tako da vam više ne trebaju nikakvi *patchevi*. Raspored komandi je sada nešto logičniji, no za moj ukus i dalje previše konfuzan - još uvijek morate u žaru borbe brzo kombinirati CTRL i SHIFT tipke. Što se tiče grafike, osim novih objekata, sada je standardno prisutna *out of box* nativna podrška za *3Dfx*, a za sve ostale kartice brine se *Direct 3D*. Na *3Dfx-u* igra konačno izgleda onako kako igre trebaju izgledati, nema više pikselizacije, a fading u daljinu je znatno uvjerljiviji (pošto sad radi u 16-bitnoj boji). Naravno, na kraju je potrebno odgovoriti na pitane da li se sve to isplati. Ako niste kupili original, da! Ako ga već imate, a želite editor i *3Dfx* podršku, odgovor je isti. U svim ostalim slučajevima, *patchevi* će vam biti i više nego dobra zamjena za ovu verziju *Flying Corpsa*.



Evo vam ga, vijadukt. Ostanite živi i dokažite da ste frajer.



Evo vam ga, 3dfx. Kupite ga ako ste frajeri i uživajte u drastično poboljšanoj grafici.

**Krešimir Lauš**

**Flying Corps Gold** — *Simulacija ratnih zrakoplova*

**Proizvođač** *Empire Interactive*
**Izdavač** *Empire Interactive*

Osvježena inačica Flying Corpsa s ispravljenim mnogobrojnim bugovima i podrškom za 3Dfx. Kupiti samo ako nemate Flying Corps, u protivnom dignite patcheve s Interneta. **82**

**Preporučena konfiguracija**
• P133 • 3Dfx
• 32 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

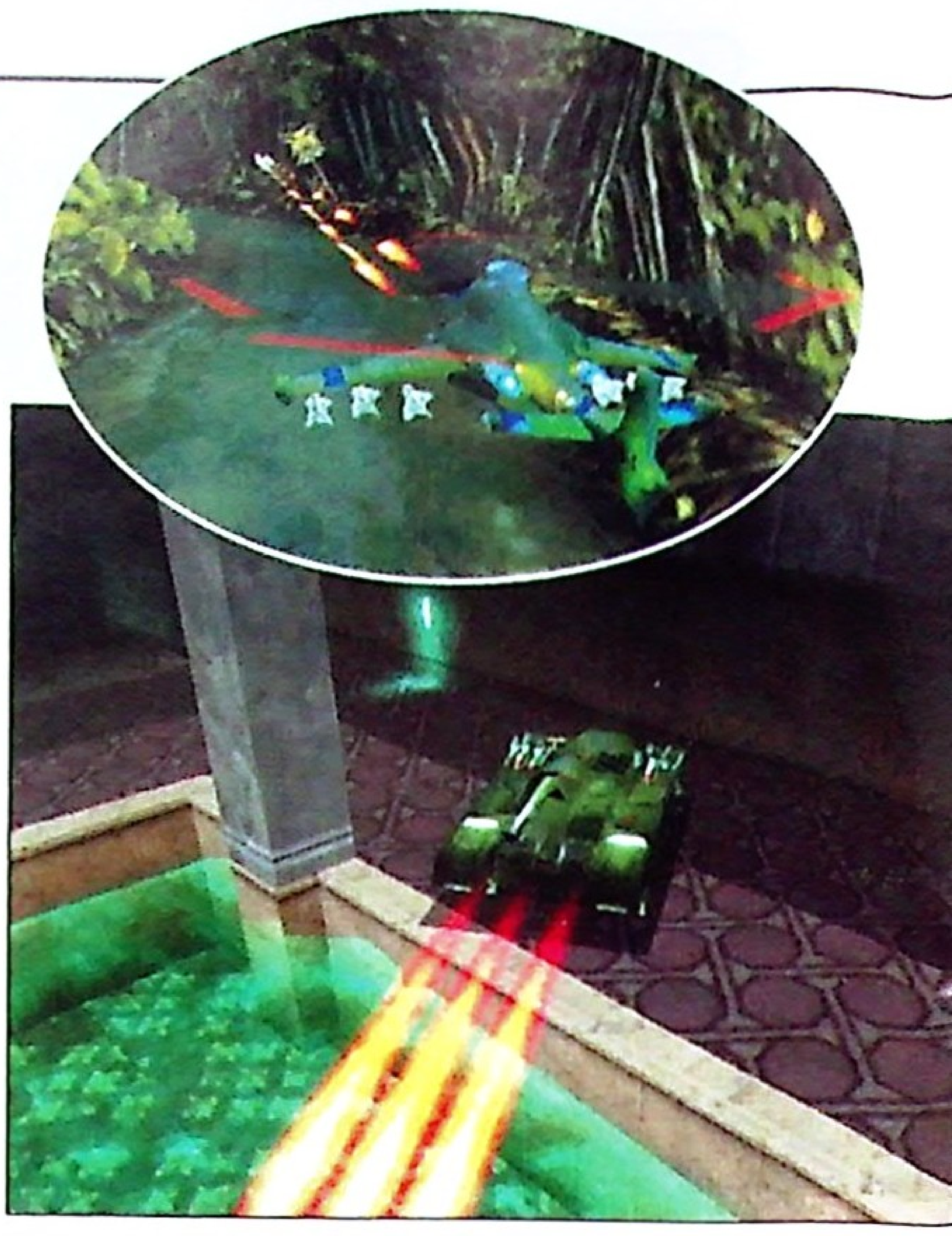
# Extreme Assault




**MMX tehnologija u punoj snazi. Intel nas nije uspio prevariti obećanjima o "brzoj 3D grafici i moćnom zvuku CD kakvoće" koje su MMX procesori trebali omogućiti. Intel nije računao na brze i jeftine 3D kartice koje su preuzele najvažniju ulogu u industriji igara. Srećom, to nije tako u Extreme Assaultu koji pokazuje da MMX tehnologija ima svojih prednosti, pod uvjetom da se pametno programira**

Helikopterske su simulacije uvijek imale i arkadnih elemenata koji su, priznati se mora, bili tako fino utkani u igru da bi igrač branio svog miljenika neprirodno naivnim izjavama pred skeptičnim prijateljima čak i kad bi shvatio da je riječ o običnoj akcijskoj podvali. *Bluebyte* je preuzeo istu ideju i gotovo u cijelosti izbacio simulacijski dio, ostavivši nam u rukama golu akcijsku pucačinu u kojoj su bilo kakva ozbiljnija razmatranja o taktici ili logici strategijskog napada pretvorena mitraljeskom paljbom u pepeo. Naravno, doznavši to, redakcijska mi je ekipa kanila uvaliti još jednu bezumnu pucačinu koju bih vjerojatno ocijenio s 20%. No, pogledavši reklamu, pročitavši press release, pregledavši screenshotove, shvativši da je riječ o nečemu što traži samo ubrzivačke kartice i iskorištava *MMX* procesore, usprotivih se. No, nakon sat vremena provedenih u *Hackerovoj* službenoj tamnici u *Petrinjskoj 11*, natjerali su me da uzmem igru i pripremim recenziju. Uplašeno iščekujući s pripremljenim fotoaparatom (ne uspijem li povezati dva framea), tužnim sam pogledom gledao ekran očekujući najveće trzanje još od vremena pokretanja *Dooma* na 386/33 s 4 Mb RAM-a. Nakon ulaska u igru i relativno zabavnog uvoda, čekalo me pravo iznenađenje. Naime, *Extreme Assault* je u svoj svojoj ljepoti i sjaju jurnuo na običnom P100 predstavivši prekrasan zablurani teren i bogato isteksturirane objekte. Naravno, što bi bila novija igra bez *lens flareova*? *Extreme Assault* je u tom pogledu prešao sve granice pokazavši da se na PC-u može i bez ubrzivačke kartice igrati u mnogo boja i s brzim frameratom. Ipak, što bi ova igra bila bez priče? Sve se vrti oko napada svemiraca na Zemlju (zijev) uslijed čega se svjetskim nacijama trzaju koljena, a *UN* panično razmatra mogućnosti predaje. Dakako, u najodlučnijem trenutku iz hangara supertajne organizacije izlijeće helikopter tegleći tridesetak tona streljiva. U suton, preko bojnog polja, uza nj juri njegov kopneni ekvivalent: tenk sposoban uništiti svo zlo ovog planeta. I tako, ovaj dinamični dvojac kreće u bitku koja neće osloboditi samo tijelo, nego i duh američkog i svjetskog puka od svemirskih zlikovaca. I ova će vas inspirirajuća priča vjerojatno ponukati na kupnju ove igre.

**Damir Rukavina**



**Ova igra obiluje sočnim eksplozijama i rasturanjem svega što vam padne na pamet – osim "naših", naravno.**

**Extreme Assault** — *Arkada*

**Proizvođač** *Bluebyte*
**Izdavač** *Bluebyte*

Ako volite ovakve igre, zaigrajte Extreme Assault — **60**

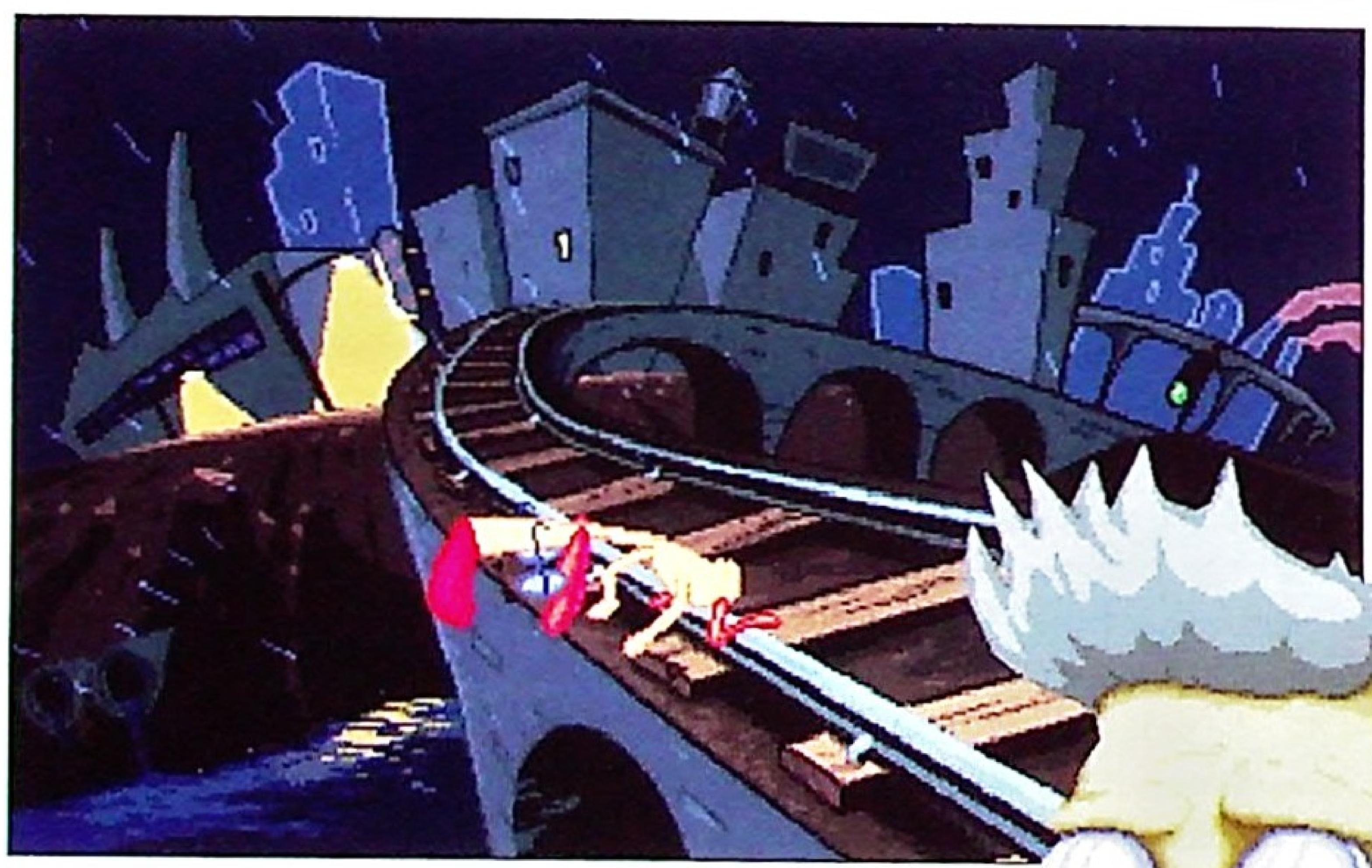
**Preporučena konfiguracija**
- P100
- 16 Mb
- 3Dfx

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

# Duckman

Istoimena se serija, namijenjena odraslima, vrtjela na američkim TV postajama, a sada je prebačena u gomilu pixela i bitova. Avantura će oduševiti sve one koji su igrali različite nastavke *Larryja* upravo "lakoćom" izražavanja. *Duckman* ismijava američke zvijezde i nudi originalne fore koje se ne mogu prevesti na hrvatski. Iako sam i sam rekao: *"uh, koja šit grafika"*, već nakon 10-ak minuta, sve mi se činilo nevažnim. Holivudski je život okrutan i hladan, danas si na vrhu, sutra nitko i ništa. Baš se to dogodilo našem simpatičnom pačiću. Uživajući u *jaccuzziu* u društvu dviju zanosnih dama, pijuckao je martini i gledao svoj show na televiziji, ali ondje je sjedio neki novi patak. Šokiran, odlučuje istražiti slučaj. Igra se odvija na 20-ak lokacija, što i nije mnogo jer ćete neke obići samo jedanput. *Point'n'click* sustav savršeno pojednostavljuje upravljanje i uporabu predmeta, tim više što svi predmeti imaju sasvim određenu namjenu pa ih ne možete krivo rabiti. Dakle, zapnete li negdje, pokušavajte sa svim predmetima jer ne možete ostati bez njih. Igra je koncipirana tako da vas "vodi" rješenju, što će avanturistima itekako smetati. Ako zapnete već na samom početku, evo malih uputa: prvo zatražite daljinski upravljač od *Julija* i pogledajte emisiju na TV. Izađite iz vile i na nju klikajte čim se pokaže karta grada. Pozvonite i kad se *Julio* javi, upitajte ga ima li imigracijsku dozvolu, odmah će vas pustiti unutra. U vili pokupite žigice, izađite i ne vraćajte se više. Pođite u filmski studio, razgovarajte s debeljuškastim vratarom i ... dalje otkrijete sami. Ne mogu izdržati, moram vam reći da će glavni mozak te operacije, *King Chicken*, pobjeći u svemirskom brodu pa, tko zna, možda, pripremi nove zagonetke za malog *Duckmana*. Očekujem *Duckmana 2*. I to u najboljem izdanju!

**Luka Mužinić**



**Život u Hollywoodu s malo mračnije strane**



**Doslovce ima svega: plamena, gravitacije, humora...**



**Baš je sladak u tom odjelcu!**

**Duckman** — *Avantura*

**Proizvođač** *Illusion Gaming*
**Izdavač** *Playmates Interactive*

Jednostavnost upravljanja i glavni lik. Zamjerka ide prelaganim zagonetkama i malom broju lokacija i predmeta — **63**

**Preporučena konfiguracija**
- P100
- 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

# 3D Extreme Pinball

Nije li već samo spominjanje riječi *3D* i *Extreme* pokušaj proizvođača da privuče kupce dobrom reklamom i zvučnim imenom? Dublji pogled pokazuje da stvari i nisu tako briljantne. Iako ova igra donosi 4 flipera (*Medieval Knights*, *Rock Fantasy*, *Urban Chaos* i *Monkey Mayhem*), ne očekujte mnogo novina. "3D" nije onakav na kakav smo navikli u simulacijama flipera novijeg datuma - ovdje kuglicu gledate odozgo i ekran se skrolira, što smatram vrlo nepreglednim i zastarjelim rješenjem. Razlučivost u kojoj igra radi je bijednih 320x240, a dimenzije cijele ploče su 320x1000 pa si zamislite kako to izgleda kada se ekran počne ludo skrolirati gore-dolje. Mogućnosti podešavanja su minimalne: nema podešavanja nagiba ploče niti trešnje flipera "sa strane", no "dobro" je što nam programeri omogućuju promjenu glasnoću glazbe i zvučnih efekata (koji su vrlo prosječni). Igra podržava četvero igrača i igranje sa 3, 5 pa čak i 7 loptica. Svaka ploča je tematski drugačije uređena i tu i tamo će vas dizajn uspjeti iznenaditi. Primjerice, može se dogoditi da iz tunela u koji vam je loptica upravo uletjela izađe kakav korijen podivljale biljke ili pak da vam helikopter preleti preko ekrana. Zgodno je što se loptica može promijeniti kao da je na nju bačena čarolija pa se može dogoditi da igrate s prstenom, metkom ili nečim sličnim (!). Originalno, ali isto tako besmisleno i potpuno nerealno. Kao i većina sličnih flipera, i ovaj postaje dosadan već nakon nekoliko dana igranja. Imate li mlađeg brata ili prijatelja s kojima se možete natjecati, onda će vas igra zadržati nešto duže prije nego vam potpuno dosadi. Ova tzv. "simulacija" flipera se ni po čemu ne ističe od ostale ponude, pa ju stoga radije zaobiđite.



**Sramotno je što se proizvođač usuđuje u imenu igre uporabiti prefiks "3D", kada je dovoljan i površan pogled da se zaključi kako je "3D" u ovoj igri otišao na godišnji odmor.**

**Luka Mužinić**

**3D Extreme Pinball**
*Simulacija flipera*

**Proizvođač** *Digital Invasion*
**Izdavač** *Electronic Arts*

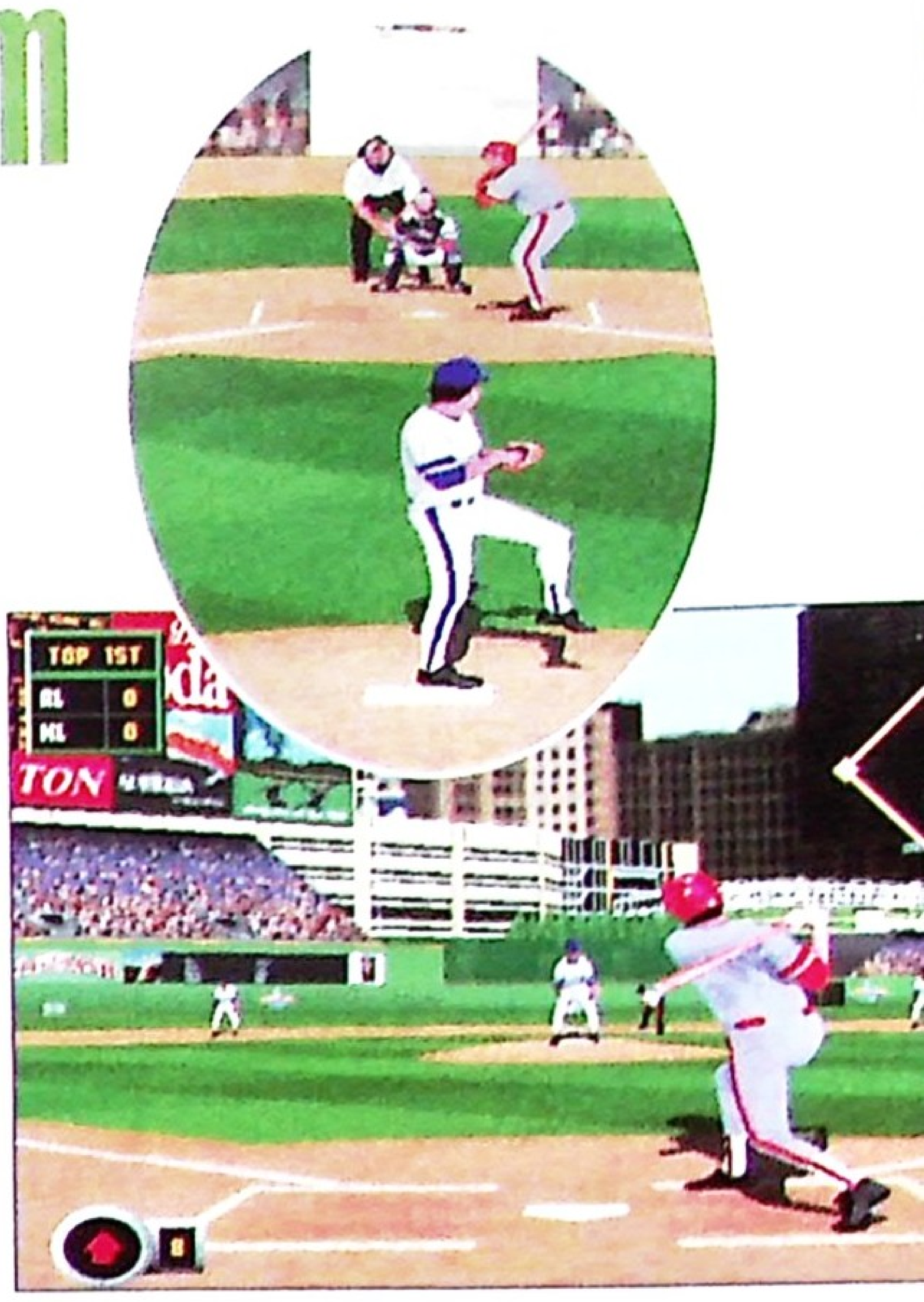
Još jedna od mnogih simulacija flipera koje nas ničim ne uspijevaju iznenaditi — **50**

**Preporučena konfiguracija**
- P100
- 16 Mb

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

# Grand Slam

Bejzbol... U Americi je toliko poznat da se čak i slavni *Michael Jordan* okušao u tom pomalo čudnom sportu, ali nije se baš proslavio. Šetali su ga od kluba do kluba, a onda je, uvidjevši da bejzbol ipak nije za nj, ponovno stigao u *NBA* ligu i sada ga igra samo na računalu. *Grand Slam* se razlikuje od ostalih bejzbol igara grafički dobro riješenim okolišem i iznimno dobro renderiranim igračima. Igra stiže na jednom CD-u obogaćenom multimedijalnim sadržajima poput slika svih poznatih igrača. Prije početka svake utakmice morate "pozvati" pravila, jer bez njih ne ide. Naravno, itekako bi bilo korisno vježbati izbacivanje ili udaranje lopte i hvatanje jer će vas to i odvesti do pobjede. Čudite se zašto onako žustro trče po bazama samo da bi napravili jedan najobičniji krug? Ako niste znali, i to donosi bodove. Možete vježbati, odigrati prijateljsku utakmicu ili započeti novu ligu, predstavljati gradske klubove, državne ili nacionalne i mijenjati pravila (ako isključite neko pravilo, više neće biti zanimljivo igrati). Dok bacate loptu prema suparničkom igraču, dobro pogledajte što vam pokazuje vaš igrač koji je treba uhvatiti. Kad ste se uvježbali bacanju lopte, morate još naučiti ispucavati je palicom. Kod svih je dosadašnjih igara to bio najmanji problem, a ovdje je to, možda, najveći. Hvatajući je, imate mnogo mogućnosti te je teško odrediti kako i gdje zamahnuti palicom i pogoditi loptu. Da biste bili uspješni, morat ćete "pročitati" protivnika ili jednostavno ići na sreću. *Grand Slam* će privući vašu pozornost ponajviše svojom iznimnom realnošću i grafičkim vrijednostima. Kupite ovu igru, kune ćete ionako potrošiti ne znajući ni gdje ni kad :)



**Miroslav Puljiz**

**Grand Slam Baseball**
*Sportska simulacija*

**Proizvođač** *Virgin*
**Izdavač** *Virgin*

Oku ugodna i igriva simulacija bejzbola koja se ističe grafičkim rješenjem i parametrima igre bliskim realnosti — **78**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- Win95
- 16 Mb

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

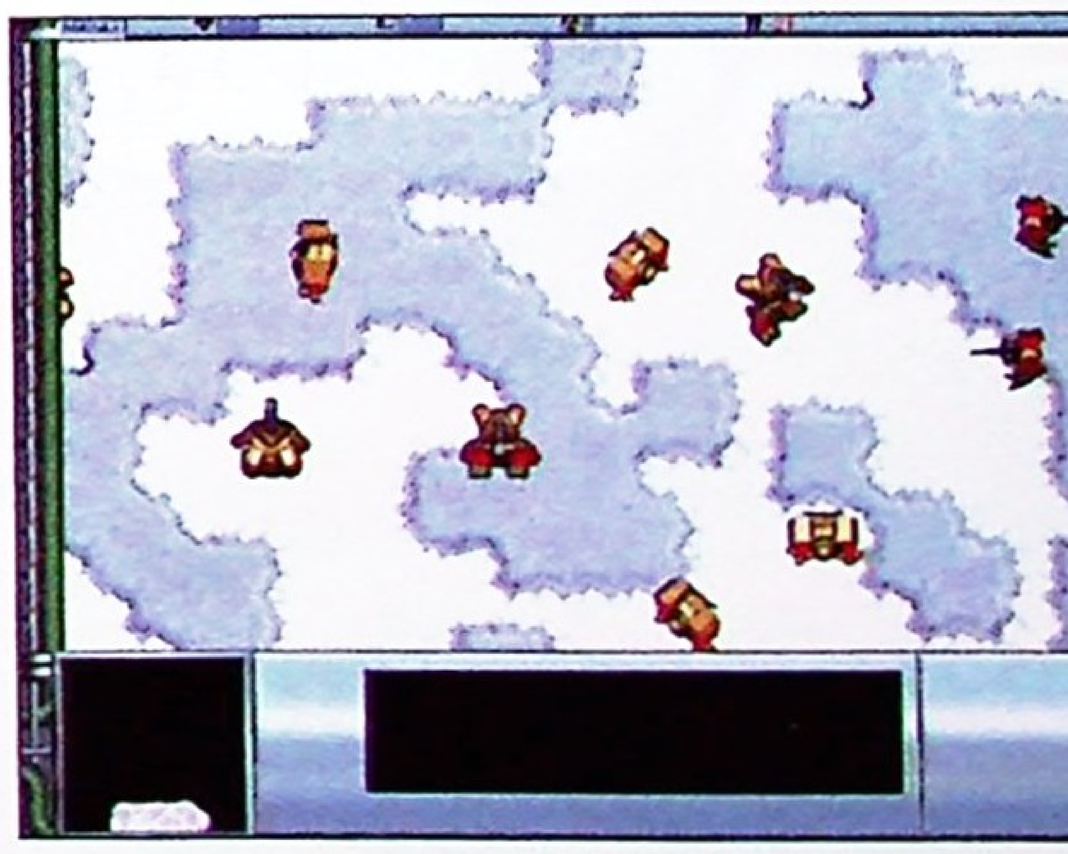
# Final Conflict



**Moć Alliancea**

*Final Conflict* je toliko retardiran proizvod da ne bi zaintrigirao ni krpelja. Kad sam pokrenuo igru, očekivao sam solidnu grafiku, dobar zvuk i, najvažnije, dobru igrivost, no takvu nakazu od igre dugo već nisam vidio (a vidio sam svašta). Iako *FC* zadovoljava osnovne definicije tog pojma, grafika je u najmanju ruku jeziva (dolaze mi i gori pridjevi napamet), očajna. Ne znam tko bi zdravog razuma u današnje doba napravio igru koja izgleda kao da je glavni alat za izradu bio *Paintbrush*. Kad sam pomislio da stvari ne mogu biti gore, onako iz fore pomaknuo sam jednu svoju jedinicu. Ono što sam vidio nije za ljudske oči: loša i spora animacija jedinica i gradevine koje nisu animirane – sve se odlično uklapa u sveopći *Paintbrush* "feeling". Vjerovali ili ne, igra nije neigriva (dobro, skoro nije). Na izbor imate dvije strane, *Alliance* i *Donanjii*. Odabravši stranu, slijede klasične *Warcraft 2* misije (sagradi barake, ubij sve itd.), čak i neki glasovi jedinica zvuče kao da su preuzeti iz dotične igre. Dodosmo tako i do ne tako crnog dijela. Naime, *FC* ima 21 misiju i kakvu-takvu slobodu odluke (proizvođač je to nazvao nelinearnost) tj. možete odabrati slijed misija (ponekad se čak resursi prenose iz misije u misiju). Programeri su ubacili *level editor*, gdje sami crtate karte (slab dodatak, ako mene pitate), ali to samo mrvicu ublažava komatozni dojam o igri. Biti ili ne biti? Ako mene pitate, onda je odgovor ne biti. Naime, ova igra izgleda tako pretpotopno da se nikako ne može mjeriti s novim RTS-ovima - niti po grafici, niti po igrivosti. Čak i ako ste RTS fanatik i imate gotovo svaku igru tog žanra, preskočite ovu, inače ćete si počupati kosu igrajući je. Nažalost, uz igru ne pakiraju nikakav otrov pa ako je i kupite (ne daj Bože), nećete si moći olakšati muke.

**Zli alieni se pripremaju za napad. Bjež'mo!**



**Goran Lovrek**



**Ova slika najbolje dočarava osjećaj koji vas obuzima nakon igranja Final Conflicta.**

**Final Conflict**
*Real Time Strategija*

**Proizvođač** *Sound Source Interactive*
**Izdavač** *Sound Source Interactive*

Ova igra je za vas jedino ako ste nedavno bili na lobotomiji ili ste ljetos malo duže boravili pod vodom. — **34**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- Win95
- 16 Mb

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64



# Ardeness Offensive

Ardensku ofenzivu započeli su *Nijemci* koncem 1944. želeći prodrijeti duboko duž cijele fronte i spriječiti "krstaški pohod" savezničkih snaga na *Berlin*. U bitci koja je trebala promijeniti ishod II. svjetskog rata sudjelovalo je nekoliko njemačkih oklopnih divizija potpomognutih pješaštvom. Ishod je bio poražavajući, njemačka se vojska nije više mogla oporaviti i morala je potpisati kapitulaciju. Naravno, na vama je pokušati promijeniti tijek povijesti. Uvod je štur, i to je veliki minus cijeloj igri, nešto tekstualnih podatka i to je sve. Još sam više bio iznenađen kad sam, pokrenuvši malo *Windows Explorer*, otkrio da igra pripada skupini onih do 100 MB. Čini se da su programeri bili oduševljeni *Quakeom* te su ostatak CD-a popunili gomilom glazbe, što je prava šteta, jer daleko bi bolje bilo da su medij popunili s mnogo multimedije iz povijesti. Igra se potez-po-potez. Iako se odmah vidi da ima premalo misija, igra će vam ostati u sjećanju svojom jednostavnošću - napadanje, logistička potpora, sve je vrlo jednostavno i logično, čak ćete moći kombinirati jedinice - primjerice, dvije tenkovske divizije i jednu pješačku (što je vrlo učinkovito i čega u *Pancer Generalu* i sličnim igrama nije bilo). Novost je inženjerijska vojna jedinica čija je glavna zadaća rušiti i podizati mostove i sve ostalo vezano uz izgradnju. Da stvar bude bolja, ti pokušaji neće uvijek biti uspješni tj. kojiput će vam trebati vremena i ponavljanja. Još jedna novost: kad razbijete jednu diviziju, uvijek će biti pojedinaca s kojima ćete se morati dodatno pozabaviti - izgubit ćete dragocjeno vrijeme, ali takav je rat. Ukratko, ovu ćete prosječnu igru dobre glazbene podloge lako naučiti igrati jer je vrlo jednostavna.

**Usama Kalit**




**Igračko sučelje je izvedeno u poznatom SSI-evom stilu koji ponekad zna biti pomalo nepregledan**

**Ardeness Offensive**
*Strategija*

**Proizvođač** *SSI*
**Izdavač** *Mindscape*

Prosječna strategija pomalo traljavo programirana koju mogu preporučiti jedino ljubiteljima SSI-evih proizvoda — **77**

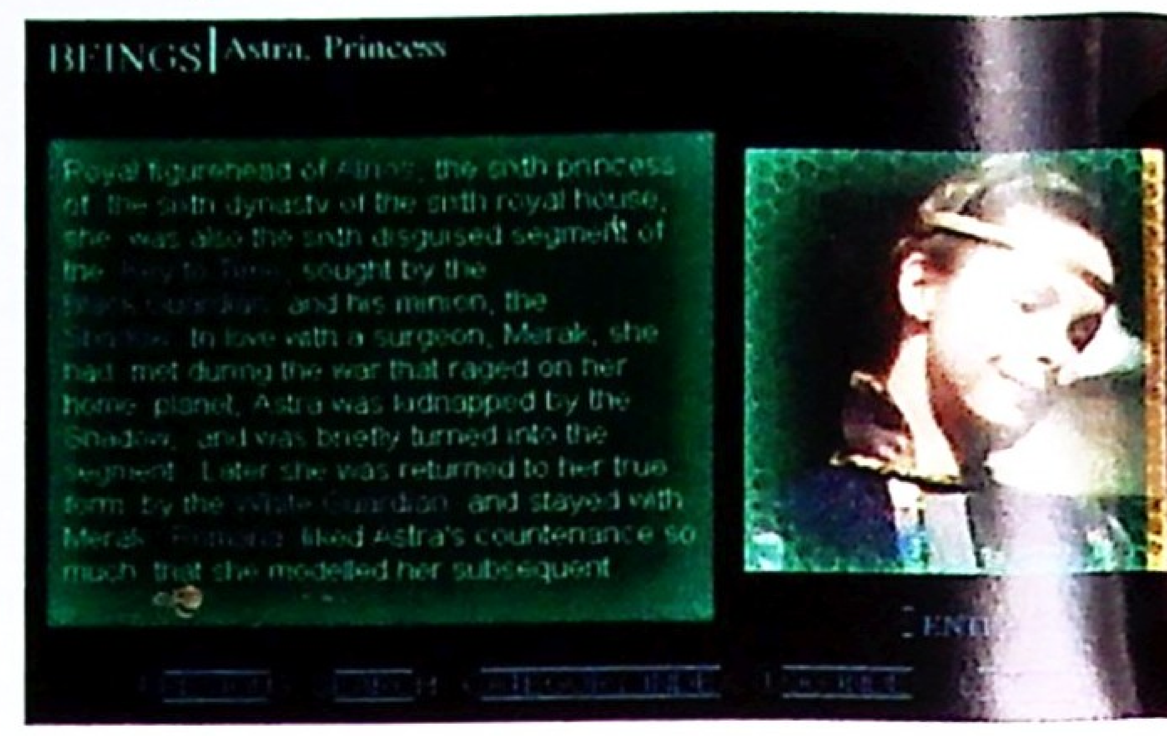
**Preporučena konfiguracija**
- P100
- 16 Mb

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

# Dr. Who: Destiny of the Doctors

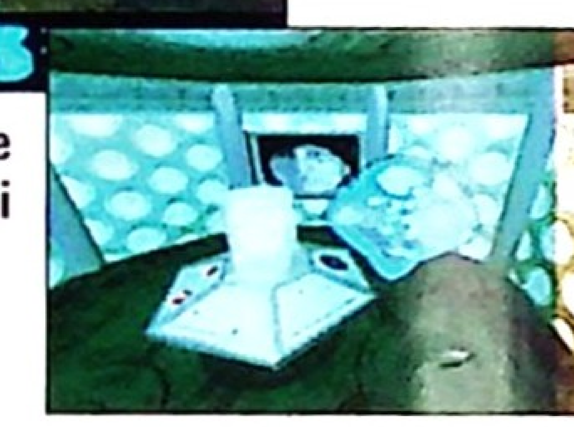
Dr. Who je poznata američka serija o genijalcu koji je izumio vremeplov i u njem onda proživio kojekakve pustolovine. U igri ste u ulozi *Dr. Whoa* i morate spasiti svoje reinkarnacije (prijašnje živote) od tko zna čega. Igra je doomolikog tipa: krećete se kroz hodnike, ali nema ubijanja, skupljate predmete i postavljate ih na različita mjesta. Odmah na početku zatičemo vas u vremeplovu i na raspolaganju imate 9 vremenskih isječaka, odnosno reinkarnacija. Na zidu je slika osobe koju biste trebali spasiti, a pritisak na tipku vas teleportira u prošlost ili budućnost gdje počinje igra. Sama je izvedba prilično jadna - grafika na nivou *Dooma* - vrlo jednolična, jednobojna i s lošim teksturama, a protivnici jedva da se razlikuju. Tipkom F2 prebacujete pogled na neku vanjsku kameru i tada možete vidjeti kako uistinu izgledate. Naravno, kamera je u svim sobama postavljena na neko bezvezno mjesto i pokriva možda pola sobe tako da ćete vrlo brzo izaći iz njenog vidokruga. U principu, igranje se svodi na bježanje od čudovišta, sakupljanje predmeta i njihovo kombiniranje u različitim vremenskim razdobljima. Golemi brojač u dnu ekrana pokazuje vašu energiju, i to je jedini pokazatelj bilo čega u igri. Predmete sakupljate mišem, a krećete se tipkama smjera. Zaista ne vidim niti jedan razlog da vam preporučim ovu igru, osim ako niste zagriženi ljubitelj avantura *Dr. Whoa*, u što prilično sumnjam.

**Roman Horvat**




**Ljepši dio igre je baza podataka s mjestima i osobama koje možete pronaći. Bar jedna lijepa djeva.**





**Kuc-kuc... Uporno pokušavate iskljucati diva šrafcigerom ali ne ide, pa ne ide. Ovaj plavi balončič od sapunice ste, začudo, vi! Sada znate kako izgleda duša preminulog..**

**Dr. Who: Destiny of the Doctros**
*FPP arkadna avantura*

**Proizvođač** *BC Multimedia*
**Izdavač** *BC Multimedia*

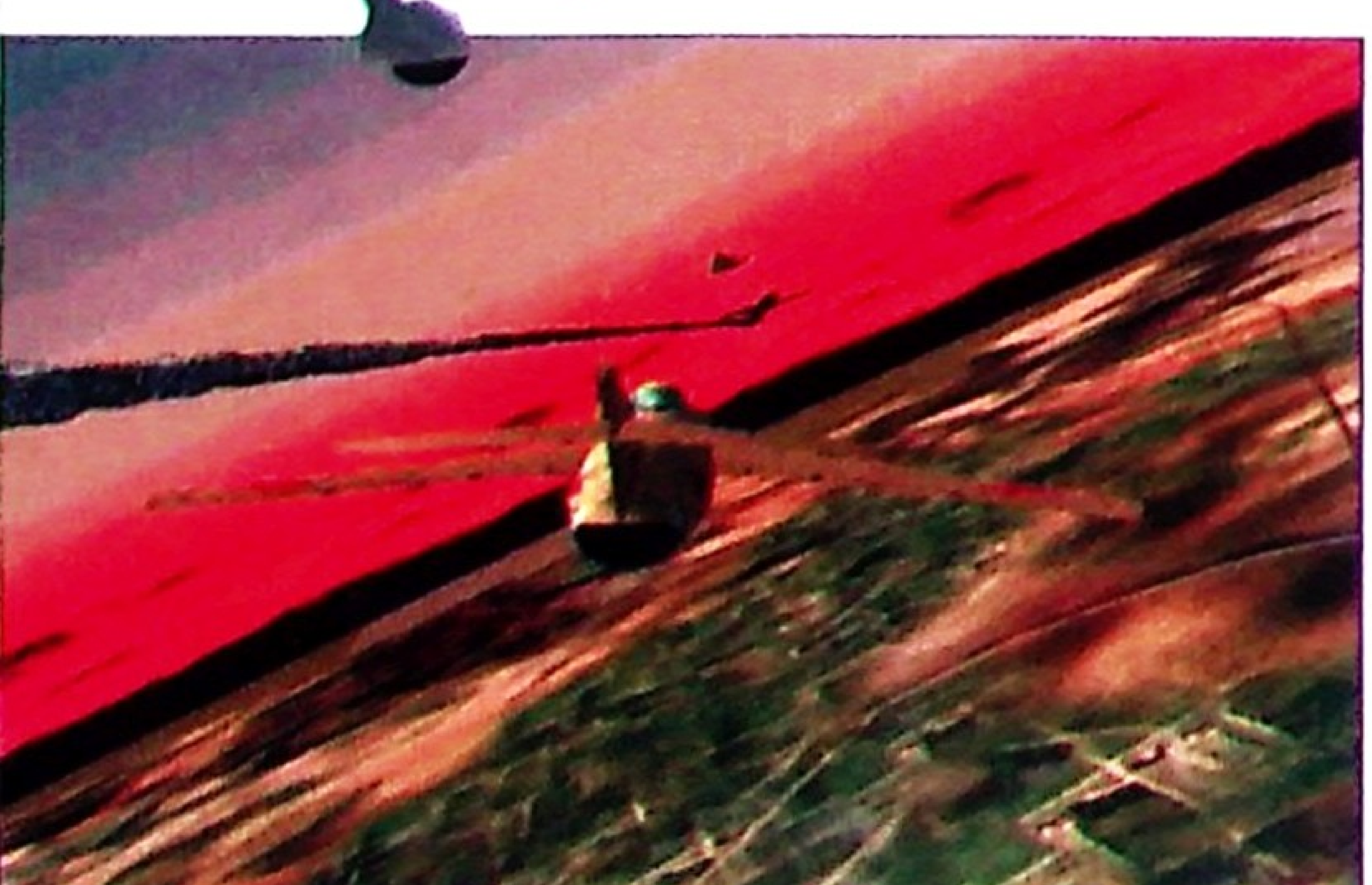
Što je ovo? Kako se ovo našlo u mojim rukama? Tko smo mi i čemu težimo? — **60**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb
- Win95

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64



# Sabre Ace
## CONFLICT OVER KOREA



**Ruske rakete lete prema kapitalističkim gadovima!**

Sabre Ace je simulacija letenja smještena u doba korejskog rata i namijenjena je manje zahtijevnim korisnicima - teški fanatici u ovoj igri neće naći ono što mogu naći u simulaciji u kojoj se borba vodi topovima. *Sabre Ace* je najsličniji *Originovom Strike Commanderu* koji je, iako pretpotopan, još uvijek jedan od najbolje uravnoteženih arkadnih simulatora. Njegova je tradicija donekle i ovdje nastavljena jer i *Sabre Ace* implementira znatno pojednostavljeni letni model i prednost daje akciji. Zapravo, od vas se očekuje samo da poletite i porušite sve ispred sebe. Put do mete, slijetanje i slične zamorne stvari prepuštene su autopilotu koji će dobro paziti da vas neprijateljski radar ne otkrije prije vremena i da se ne izgubite nad prekrasnim korejskim poljanama. Jednom kad se nađete u dogfightu, sve je čisti *rock'n'roll*. Grafički, *Sabre Ace* je prilično impresivan, rabi sve prednosti aktualnih 3D ubrzivača. Posjedujete li neku od *Voodoo* kartica, moći ćete se okušati u jednoj od najljepših i tehnički najdorađenijih simulacija trenutačno vam dostupnih. Ipak, ukupni dojam narušava dosta nerealni letni model i pretjerano arkadni karakter igre. Uzmemo li u obzir konkurentski *Mig Alley* iz *Rowan Softwarea* koji, uz podjednako kvalitetnu izvedbu, nudi daleko više realnosti, mislim da će se za *Sabre Acea* odlučiti ponajprije ljubitelji arkada i početnici koji tek grade svoje letačko iskustvo. U svakom slučaju, riječ je o zanimljivom naslovu koji vrijedi pogledati.

**Dario Rakovac**



**Ništa kao friški napalm ujutro...**

**Sabre Ace**
*Simulacija letenja*

**Proizvođač** *Eagle Interactive*
**Izdavač** *Virgin*

Prosječna simulacija letenja smještena u jedno od najatraktivnijih, ali nedovoljno iskorištenih razdoblja zračnog ratovanja. — **70**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 32 Mb
- 3Dfx

**Platforme**
- ☑ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

# Winter Race 3D



Sjedeći u fotelji i gledajući telku, možete uživati u zimskim radostima i iz sobe se diviti krajolicima što ih je prekrio plašt najbjeljeg snijega, no tek je pravi doživljaj naći se na vrhu neke planine i spustiti se niz nju skijama ili sanjkama. Ako volite zimske sportove samo na malim ekranima ili na računalu, onda samo na vas čeka *Winter Race 3D*. U ovoj sportskoj simulaciji, ako je možemo tako nazvati, možete se spustiti niz planinu na skijama, jednoj skiji stručno zvanoj *snowbo* ili motoriziranim vozilom prilagođenim zimskim uvjetima. Odmah na početku ćete vidjeti da je jedino grafika odlična, a sve ostalo osrednje. Prednost je ove igre, kao i većine novih igara, *voodoo* čarolija koju ja, nažalost, još nisam doživio, čekam *Voodoo 2*. Bez obzira na *Voodoo*, *Winter Race 3D* sasvim pristojno izgleda i na *Matroxicama*, što će posebno obradovati hrvatske igrače koji su u 50% slučajevima opremljeni baš ovom karticom. Zvuk je osrednje kvalitete, no za najobičnije spuštanje niz padinu bolji i ne treba jer nije to pucačina u kojoj bi zvučni efekti itekako pridonosili igrivosti. Izvodeći vratolomije po stazama, najbolje ćete provjeriti reflekse i snalažljivost. Zabijete li se u drvo, bit će to velik gubitak, protivnik će vam, tj. računalo, daleko umaći. Ako ste se zagrijali za ovu igru, brzo se ohladite, nije zavrijedila biti na vašem tvrdom disku: grafika je dobra, zvukovi osrednji, a igrivost vrlo mala.

**Miroslav Puljiz**




**Snježne vratolomije u pristojnoj grafici... Na žalost, dojam kvari mala igrivost.**

**Winter Race**

**Proizvođač** *Fielding Productions*
**Izdavač** -

Igra dobre grafike, s lošim zvukom i malom igrivošću — **67**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb
- 3D kartica

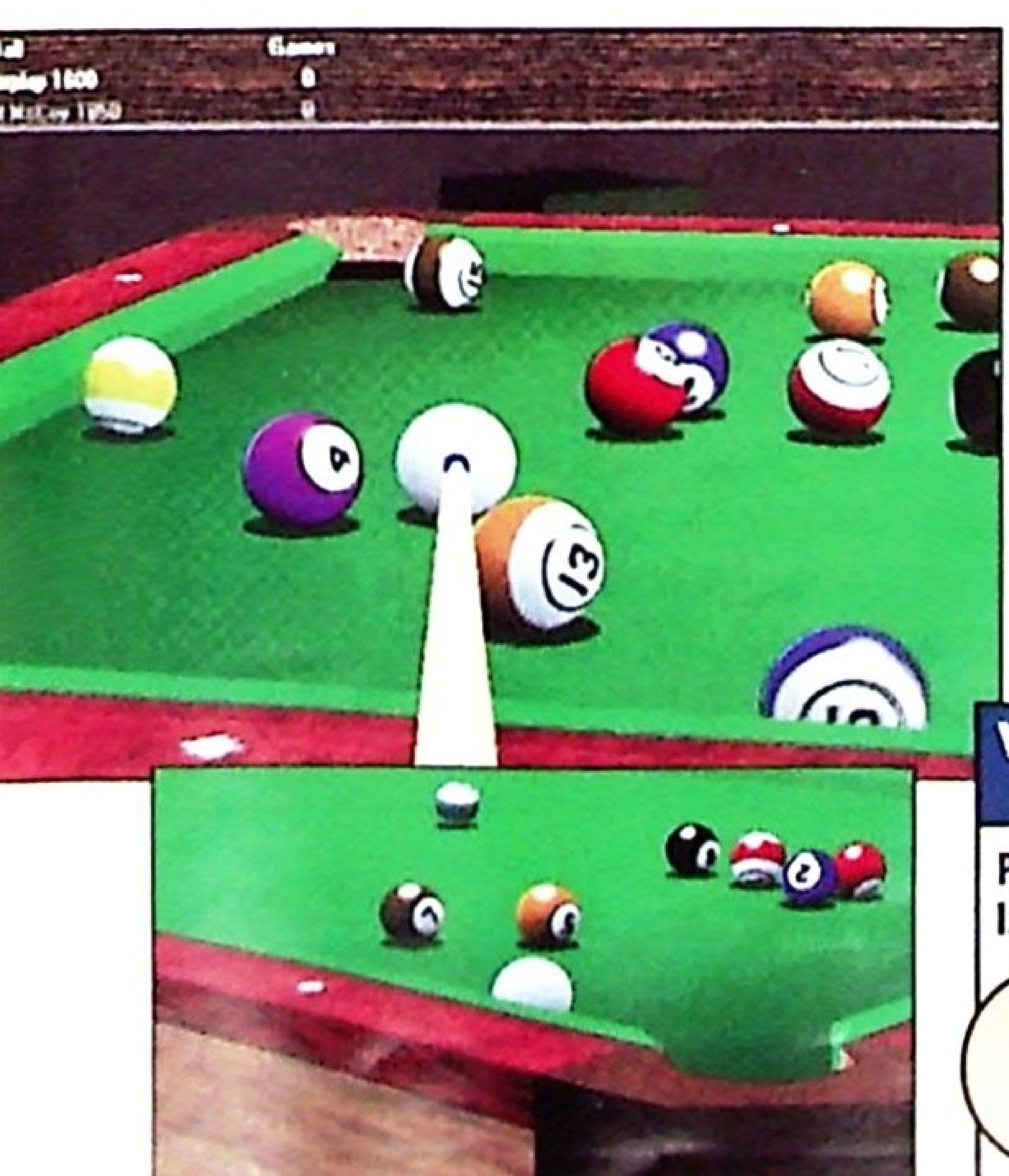
**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

# Virtual Pool 2




Već mi je dosadilo igrati bilijar na računalima pa kad mi je Kristijan ponudio *Virtual Pool 2* na recenziju, nisam baš bio oduševljen: kao i obično, očekivao sam lošu grafiku i zvuk, a o igrivosti bolje da i ne razmišljam. Gadno sam pogriješio jer *Interplayov Virtual Pool 2* izgleda sasvim pristojno. Igru pokrećete iz *Win95* i sami birate razlučivost. Igrati možete na 9 načina protiv 128 protivnika, a tijekom natjecanja penjete se ili spuštate na listi, ovisno o postignutim rezultatima tijekom igranja. Igrate li protiv računala, morate biti oprezni jer su vaši protivnici iskusniji i lukaviji od vas. Iako možete birati 3 različite težine igranja, i onaj najlakši će vam zadavati muke. Novost ovog bilijara je što možete rabiti vašu *Voodoo* zvjerčicu i dobiti još realniji grafički izgled. Kako samo ime kaže, *Virtual* znači da se možete kretati po svim dijelovima stola. To nam je već otprije poznato, ali iza ovog imena skriva se pravi realni i virtualni bilijar kakav dosad niste vidjeli (sami prosudite, slike su više nego realne). Možete trenirati, odigati pojedinačnu igru ili krenuti na turnir grabeći ka vrhu ljestvice. Postoji, dakako, i mogućnost umreženog ili modemskog igranja. Po mom mišljenju, bolje je dovući nekog prijatelja i zaigrati u *challenge* modeu i vidjeti tko je bolji. Ali ako nemate nikog u blizini, preostaje vam jedino povezati se preko modema ili mreže s prijateljem u dalekom svijetu.

**Miroslav Puljiz**



**Virtual Pool 2 svoj odličan grafički izgled može zahvaliti 3Dfx-u.**

**Virtual Pool 2**
*Simulacija biljara*

**Proizvođač** *Interplay*
**Izdavač** *Interplay*

Ova igra ima sve što tražite od moderne simulacije biljara – nemojte ju propustiti! — **82**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

# Total Football Managment

**Ovo je prvi ekran što ćete ga vidjeti učitavši igru. Nije li ovo previše opcija? Ali ni to nije sve - svaka opcija ima barem još pet podopcija!?Ovo je prvi ekran što ćete ga vidjeti učitavši igru. Nije li ovo previše opcija?**



Kao i u većini menadžerskih igara, i ovdje vodite jedan od klubova iz četiriju engleskih liga. Igru će istodobno moći igrati najviše četvero igrača. Nažalost, mnogo je nepotrebnih opcija, a onih vezanih uz samu igru je, pak, premalo. Tako ćete, primjerice, moći kupovati dionice na burzi, kupovati stanove, kuće, apartmane, tornjeve ali je vođenje momčadi užasno loše napravljeno. Igrači imaju samo četiri vrste statistika: tehnika i kondicija - glavne, forma i moral – sporedne te stalno promjenjive statistike. Najveći je nedostatak, po meni, loše izveden transfer igrača. Postoje, osim engleske, još i 4 strane lige, ali je ukupno samo 12 momčadi u kojima igraju izmišljeni (!) igrači, a ne pravi. Očajno je napravljen i prijenos utakmice: sve se prebrzo odvija, igrači izgledaju smiješno, grafika kao da je iz prošlog desetljeća. No treba spomenuti i dobre strane (ima i njih) ove igre. Sviđa mi se što možete ulagati u mladiće (pioniri, kadeti i juniori) i tako stvarati podmladak. Oni čak imaju svoje lige u kojima možete pratiti njihovo napredovanje. Dobro je riješena i izgradnja stadiona, no možda su malo pretjerali s brojem opcija (hoteli, kina i dr.). Sve u svemu, na kraju dana ostaje gorak ukus u ustima jer je *TFM* loša igra, stoga radije zaigrajte *Championship Manager 2*, još uvijek najbolji manager..

**Ivan Rubelj**



**Nevjerovatno, možete čak kupovati i nebodere. Pa zar je to doista potrebno? S druge strane, gradnja stadiona je uistinu dobro napravljena mada i tu ima pretjerivanja.**

**Total Football Management**
*Simulacija nogometa*

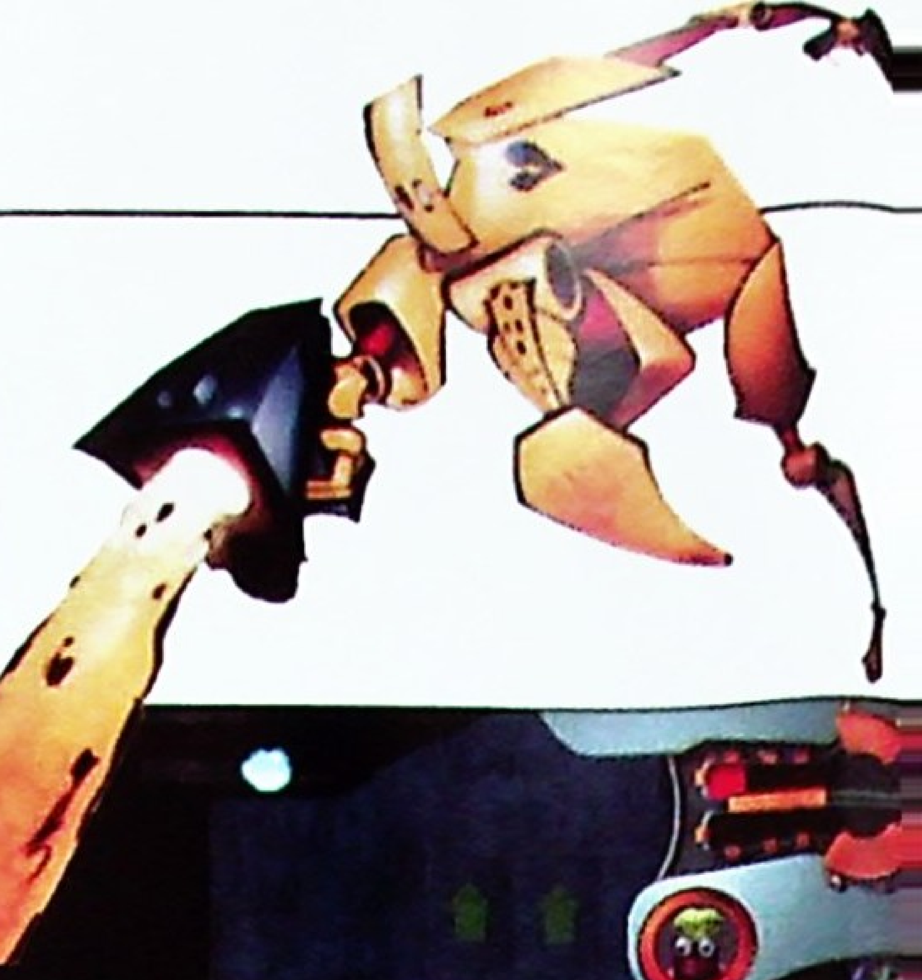
**Proizvođač** *Europress*
**Izdavač** *Europress*

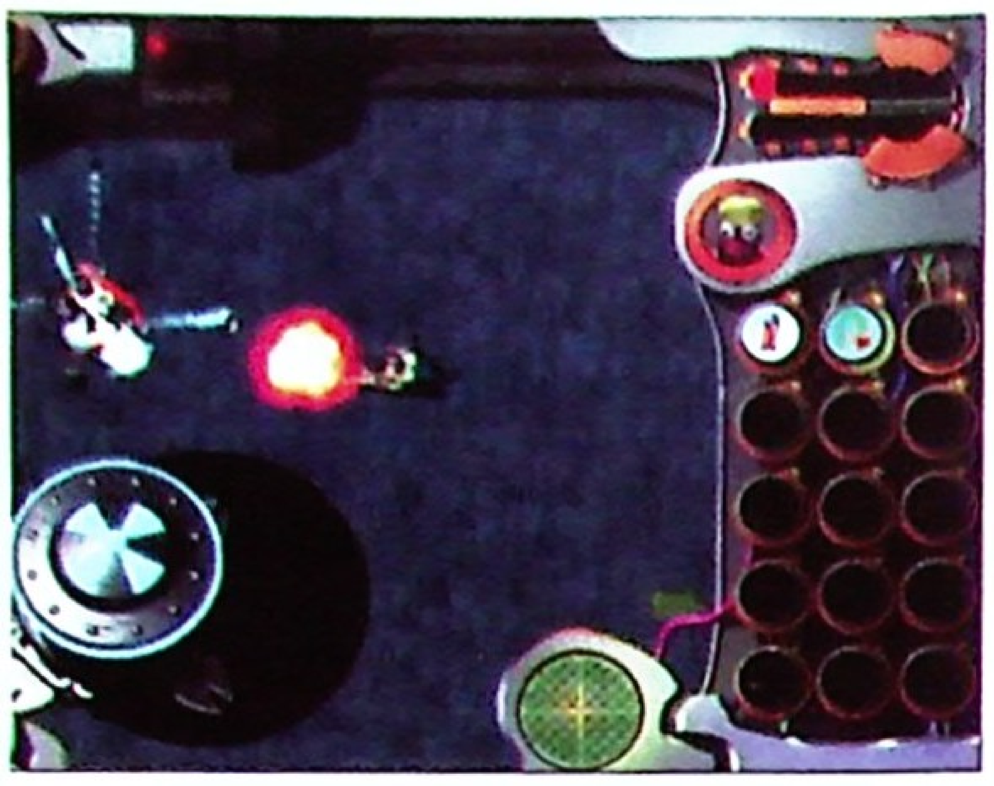
Ova igra po ničemu ne može konkurirati Championship Manageru 2 – još uvijek najboljem manageru — **35**

**Preporučena konfiguracija**
- P120
- 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64

# SCUD – Industrial Evolution

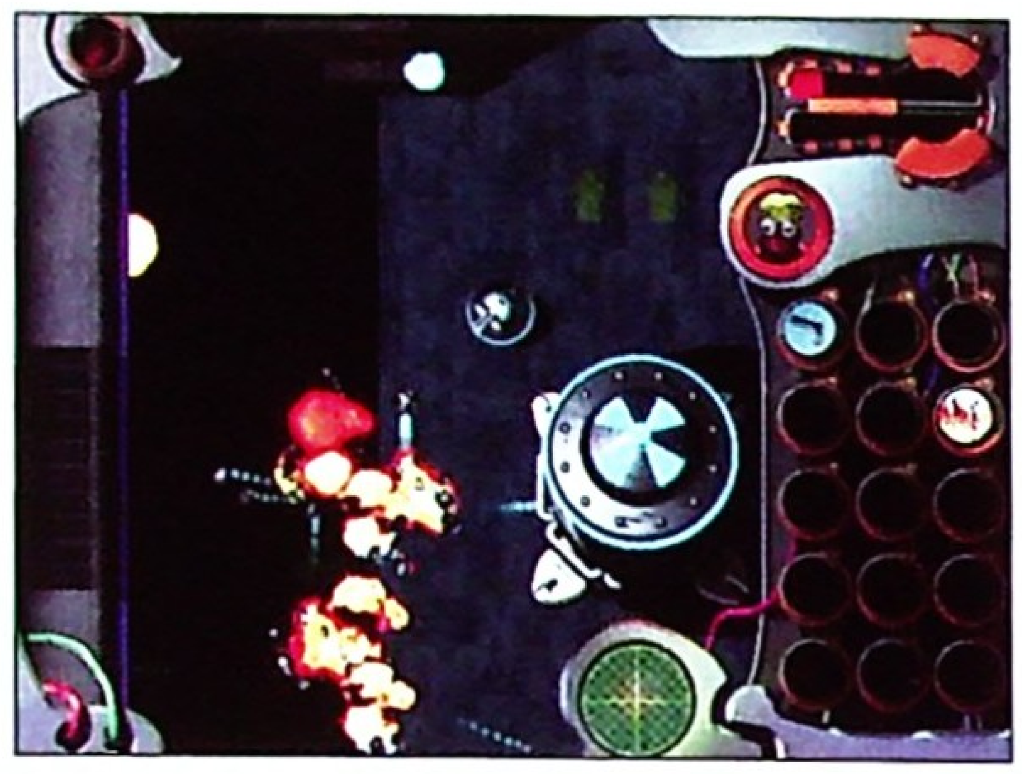




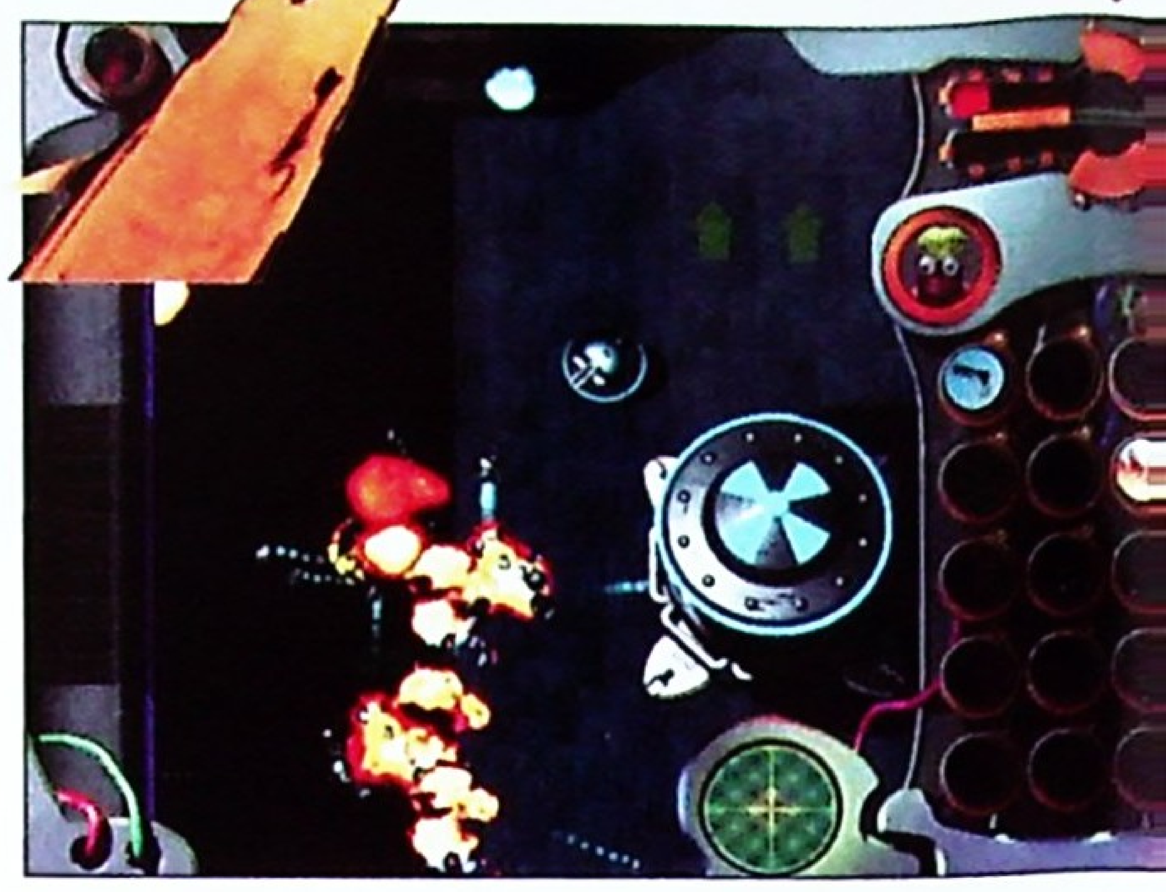
**Brza grafika i efektne eksplozije... Zaštitni znaci nove generacije arkada.**

*Segasoft* nas je ugodno iznenadio još jednom simpatičnom igrom čiji je razvojni put išao od konzole do PC platforme. Riječ je o arkadnoj pucaljki čije korjene treba potražiti u svijetu stripa, a zove se *SCUD – Industrial Evolution*. *SCUD* je robot ubojica, najnoviji proizvod specijalizirane tvrtke, a vama je povjereno testiranje njegovih sposobnosti, barem onih glavnih. Drugim riječima, tu ste vi, tu je arsenal i tu su tisuće opakih droida, mutanata i običnih smrtnika koji čekaju vaše metke. Od vas se jedino očekuje da ih ubijete prije nego oni ubiju vas i tako stignete do kraja igre. Treba li još što reći? Treba! Naime, za razliku od brojnih sličnih igara, *SCUD* nudi nekoliko novina zahvaljujući kojima će se prodavati bolje od dosadne konkurencije. Ne mislim na fenomenalnu grafiku, animacije i zvuk, već izvrsni multiplayer koji omogućuje igranje čak 16 igrača putem lokalne mreže ili *SEGA-inog* Internet servera ***heat.net*** (uz igru dobivate beplatnu tromjesečnu pretplatu za nj). Igran ovako, *SCUD* ćete doživjeti u novom svjetlu: moći ćete birati između tri različita robota različitih posebnosti i oružja koja jamče pravu destruktivnu zabavu kakva se i traži od ovakve arkade. Poklonici ovog žanra nemaju o čemu razmišljati, hardverski su zahtjevi sasvim realni i ne traže ulaganja u nove tehnologije, a igra na sasvim prosječnom stroju izgleda i radi fenomenalno. Vlasnici konzola, najveći ljubitelji arkada, ovaj naslov ne smiju propustiti iako će baš oni biti prikraćeni – konzole ne mogu pristupiti Internetu pa će se igrači morati zadovoljiti onime što im tzv. premoćne konzole ponude. A za PC korisnike - konačno je došlo naših pet minuta!

**Dario Rakovac**



**Igra je prepuna efektnih likova poput ovog mozgolomca.**



**Pogled iz ptičje perspektive daje vam kakvu-takvu preglednost prilično kaotične situacije.**

**SCUD**

**Proizvođač** *Segasoft*
**Izdavač** *Syrox Development*

Ne oklijevajte, dočepajte se SCUD-a i uživajte! **75**

**Preporučena konfiguracija**
- P133
- 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☑ SATURN ☐ N64

# Steel Panthers 3

## BRIGADE COMMAND




**Karta je vrlo slična Panzer Generalu, ali je znatno smanjena, što se tiče perspektive. Ovdje vodite brigade, plotune i tenkove u znatno manjim skupinama, a taktiziranje je mnogo složenije: morat ćete paziti na vidno polje, brda, drveće itd.**

*Steel Panthers 3* nije pretrpio mnogih promjena: poboljšana je grafika, znatno je više jedinica, scenarija i kampanja, a igra se i dalje na poteze. Vrijeme zbivanja je od 1939. do 2000., što znači da će biti zastupljene različite jedinica – očekuje vas najmodernije rusko i američko oružje, *MIG-ovi*, *Apachi*, raketni sustavi. Topništvo je sada znatno pojačano – domet mu je skoro uvijek maksimalan, preko cijele karte, ubojito je (pogotovo ono iz ovog desetljeća) ali, hvala Bogu, nije baš najpreciznije. Karta je znatno manja negoli u drugim igrama, no na njoj se mogu vidjeti stabla, zgrade, stijene i dr. Pobjeda ovisi o tome kako rabite teren: jedinice se mogu skriti iza različitih objekata pa ih protivnik neće moći gađati, a i jedinicu iza brda je teško pogoditi. I kampanje su mnogo bolje napravljene - svaka misija ima drugačiji cilj i doživljaj, za razliku od prijašnjih nastavaka, gdje je kampanja bila niz nasumce odabranih misija bez ikakve radnje. Ovdje će svaka skupina jedinica imati svog zapovjednika, o čijim će karakterisitikama uvelike ovisiti učinkovitost jedinice, što igru čini i složenijom i raznolikijom. Dakle, *Steel Panthers* je dobra strategija, ali je utemeljena više na taktičkom, nego na strategijskom dijelu. Baš zbog toga se i ne preporučuje igračima koji vole jednostavne strategije, nego manjem dijelu igrača koji vole znati mnogo podataka i vole zamršene igre u kojima je najvažnije taktičko razmišljanje. Ako niste takav igrač, nemojte ni nabaviti igru, a ako jeste, *Steel Panthers 3* će vas držati za ekranom tjednima.

**Ivan Rubelj**





**U kampanjama i scenarijima kretat ćete se različitim krajobrazima, od pustinja, pješčanih otoka pa do snijegom prekrivenih šuma, o čemu uvelike ovisi i izbor vaše taktike.**

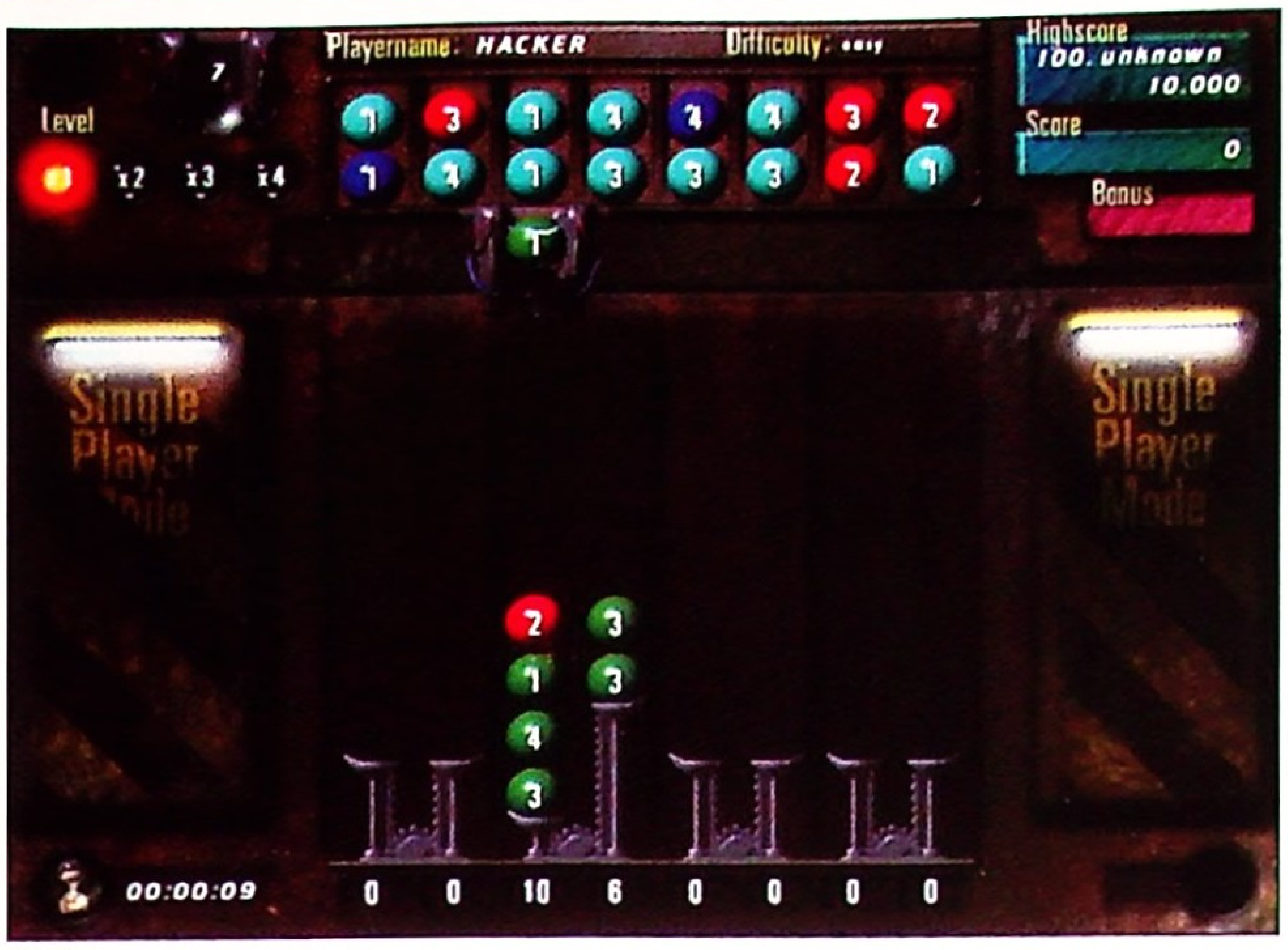
**Steel Panthers 3**
*Strategija*

**Proizvođač** *SSI*
**Izdavač** *SSI*

Odlična strategija koja neće naći širu publiku jer se previše oslanja na brojke i podatke **78**

**Preporučena konfiguracija**
- P120
- 16 Mb

**Platforme** ☑ PC ☐ PSX ☐ N64




Loptice, loptice i loptice. Samo za igrače s izraženim kvocijentom inteligencije...

# Swing

Swing: njihaljka iliti ljuljačka. Ljuljanje je tek dijelić onog što vas očekuje u igri *Swing*, nama još uvijek nepoznate kuće *Software 2000*, gdje morate brzo misliti i imati dobre reflekse. Ako volite okrvavljene igre, odmah odustanite, ovo je igra za one koji pokušavaju razviti mozak i otkriti još jedan dio igraćeg svijeta. Nedostatak ili, možda, prednost je njeno pokretanje iz DOS-a, kad ćete se zacijelo prisjetiti starih dana i problema s memorijom, ali pošto je grafički izvrsno napravljena i dorađena, brzo ćete zaboraviti te probleme. Čim sam počeo igrati, ugledavši sve te njihaljke i loptice različitih brojeva i boja, pomislio sam: *"što je, do vraga, ovo"*. Prvo će vas dočekati 4 njihaljke i 8 redova loptica različitih boja i brojeva koji vam nose dodatne bodove. Bodove dobivate tako da složite 5 loptica iste boje, nakon čega se one pretvore u jednu koju morate uništiti da biste povećali "skor". Kojiput će vam njihaljka pomoći, a kojiput odmoći – naime, morate paziti na ravnotežu njihaljki s obje strane, u protivnom će se loptice razletjeti u smjeru u kojem niste htjeli. Ako vam koja loptica napravi dva kruga, tj. dvaput prijeđe s jedne strane ekrana na drugu, pretvorit će se u bombu i uništiti određeni broj loptica.




Tijekom igranja, na raspolaganju će vam biti sve više i više boja koje morati složiti. Nakon nekog vremena pojavit će se i *Extra Balls* - 28 loptica čudnog izgleda. Najzanimljivije su *Jocker* loptice, koje mogu zamijeniti bilo koju boju i *Fash Triangle* koje ćete rijetko dobiti, a uništavaju sve loptice na ekranu. Kao i u svakoj ovakvoj igri, možete igrati protiv bližnjih svojih, ali i protiv prijatelja u bijelomu svijetu preko modema ili mreže.

**Miroslav Puljiz**

**Swing**

**Proizvođač** *Software 2000*
**Izdavač** *Software 2000*

Spojite igre Tetris i Qwirks i dobit ćete Swing. Lijepo se zabavite i rasturite prijatelja.

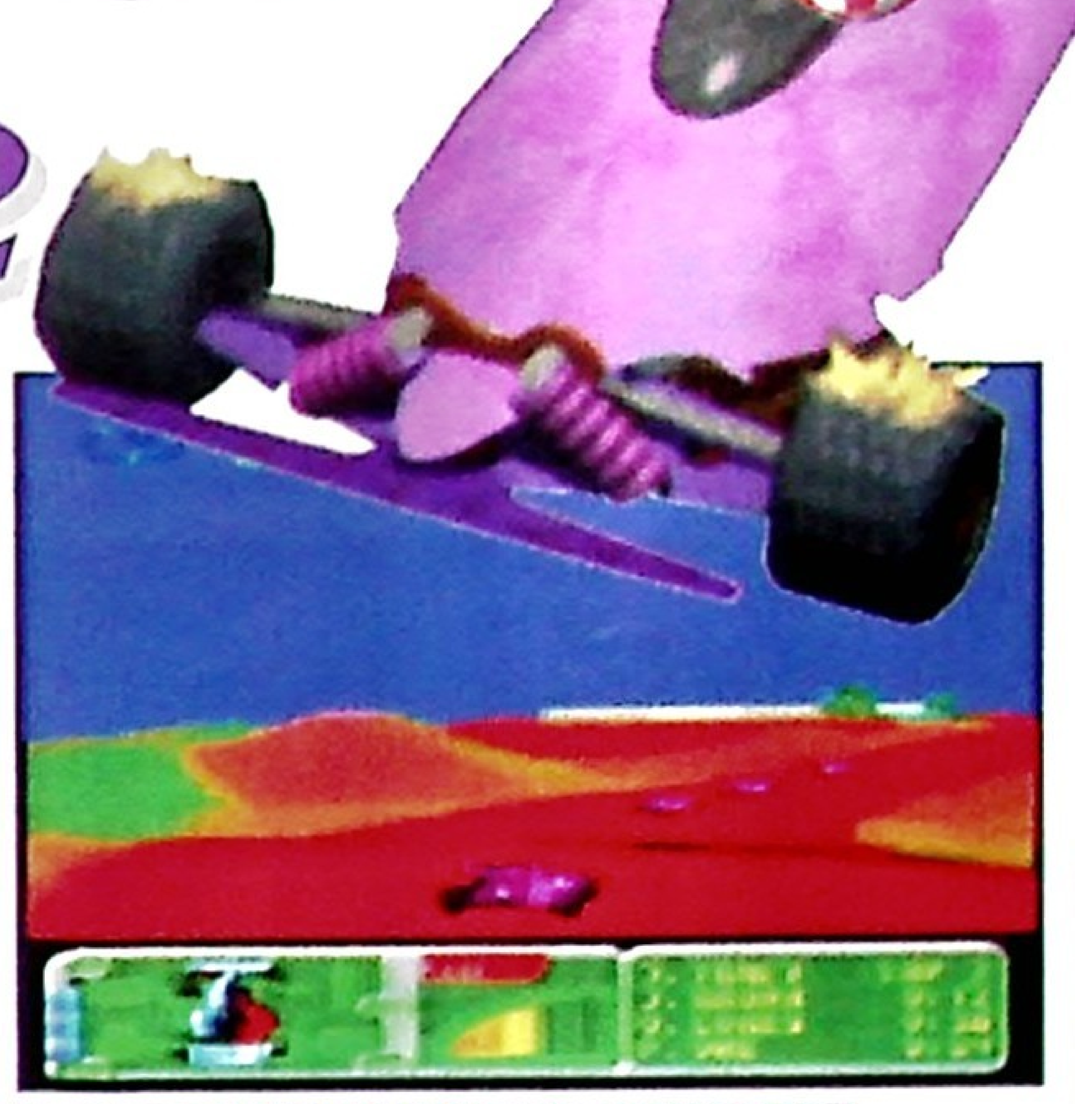
**85**

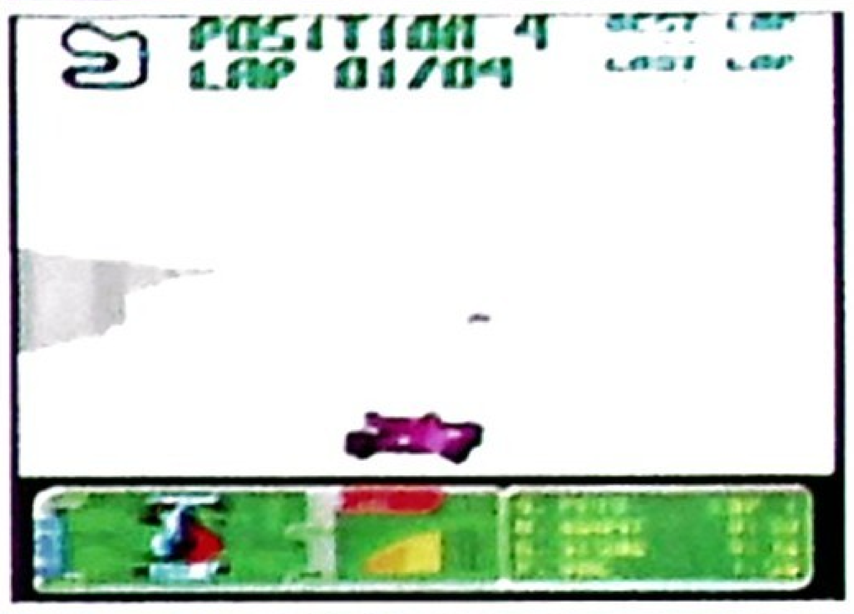
**Preporučena konfiguracija**
- P100
- 16 Mb

**Platforme**
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

# Wheels On Fire






Ova malo starija simulacija vožnje zaslužila je svoje mjesto u Hackeru. Ne ističe se ni posebno dobrom grafikom, ni zvučnom podlogom, ali je njen glavni adut dobra igrivost i veliki izbor staza i dodataka. Igra se vrti oko sustava natjecanja u kojem, nakon nekoliko utrka po svakoj stazi, dva vozača s najviše bodova prelaze u sljedeći krug, gdje su staze teže, a suparnici vještiji. Nakon utrke, osim bodova, za osvojeno mjesto dobit ćete i određenu količinu novca te kupiti dodatnu opremu za svoje vozilo. Različiti motori daju vam veću brzinu i ubrzanje, dok vas oklop čini otpornijim na udarce i sudare. Ipak, najvažnije su dobre gume, koje se na nekim stazama vrlo brzo troše pa ih je potrebno stalno mijenjati i prilagođavati podlozi po kojoj vozite - gume s čavlima za led ili brze, glatke gume za brze asfaltirane staze i slično. Grafika, nažalost, nije u skladu s dorađenim sustavom natjecanja, različitim stazama i dodacima. Iako su slike u izbornicima prilično zgodne, automobili su renderirani samo u nekoliko nijansi ljubičaste boje, a okoliš (pokretan *voxel* engineom) je uvijek u nekoliko nijansi jedne boje (npr. od tamnocrvene do svjetlocrvene ili od tamnozelene do svjetlozelene). Vozila pri vožnji zvuče kao pokvarene kosilice pa je mnogo ljepše igrati s isključenim zvučnicima. Ipak, tehnički nedostaci nisu presudni - *Wheels on Fire* je, uza sve svoje nedostatke, još uvijek dovoljno dobar i igriv, čime i zaslužuje vašu pozornost.

**Wheels On Fire**
*Simulacija vožnje*

**Proizvođač** -
**Izdavač** -

Vožnja dobre atmosfere ali osrednje grafike

**68**

# Street Racer

*Nakon inačica za PC, Playstation, SEGA Saturn, pa čak i za Game Boy, ova se popularna igra konačno našla i na Amigi. Nitko ne zna što je toliko privlačno u utrkivanju autićima poput onih iz crtića, no - dok se dobro prodaje, koga je briga.*




Mora se priznati da *Street Racer* unosi mnogobrojne zanimljivosti u žanr arkadnih simulacija vožnje - od igranja 8 igrača istodobno (na jednom ekranu) do nogometa u autima, gdje svojim vozilom gurate loptu - bombu. 24 staze, 8 načina natjecanja (zaigrajte brzinsko natjecanje s malim brojem krugova ili test izdržljivosti od 30 krugova), 4 nivoa težine i 8 različitih vozača dobro će vas zabaviti, osobito ako igrate s prijateljem (ili prijateljicama). Vozeći po stazama, skupljate različite predmete koji vam donose nagradne bodove ili smanjuju oštećenost, a možda pronađete i koju skrivenu stazu. Ako udarite u neko vozilo ili mu na bilo koji način nanesete štetu, dobit ćete nagradne bodove, usporiti ga i tako lakše stići do pobjede. Postoji i posebna nagrada za vozača koji završi utrku neoštetivši vozilo ali je još mnogo sitnih zanimljivosti natrpano u ovu malu igru, što itekako povećava igrivost *Street Racera*. Ukratko, ovu igru nećete odigrati tijekom vikenda i potom je zaboraviti. Svaki od osam (prema nekim glasinama postoje i skriveni) vozača ima svoj stil vožnje, specijalna oružja i prateću glazbu, a sve staze (od *Mount Rushmore* do *Transilvanije*) imaju lijepe i šarene pozadine. Pribrojimo li tomu i veliku renderiranu uvodnu animaciju na CD inačici (na disketnu nije stala) te brzinu od 50 sličica u sekundi čak i pri igranju osam igrača, i sami možete zaključiti da ova igra ni tehnički nije loša.

**Street Racer**
*Vožnja*

**Proizvođač** -
**Izdavač** *Ubi Soft Entertainment*

Zabavna vožnja koja će se svidjeti ljubiteljima XT Racinga ili Lotusa, a najbolje ju je igrati u društvu - što većem, to bolje.

**73**

**Platforme** ☑PC ☑PSX ☑Saturn

# Final Gate






Final Gate je još jedan dokaz da nije dovoljno samo željeti napraviti igru, potrebna je i dobra ideja. U ovoj pucačini na pramcu jurećeg glisera nišanom "skidate" sve rakete i bombe koje pokušavaju uništiti vaše prijevozno sredstvo. Grafika okoliša je (prilično kvalitetno) digitalizirana, a vaše mete su (uistinu loše) nacrtane pa sve skupa daje dojam na brzinu "sklepane" igre kojom se željelo još zgrnuti love zahvaljujući rastućem trendu CD izdanja za *Amigu*. Ova igra doista ne zaslužuje da se o njoj više govori. Budite pametni i učite na tuđim (mojim) greškama i za svoju prijateljicu nabavite neku bolju igru.

**Final Gate**
*Pucačka*

**Proizvođač** -
**Izdavač** -

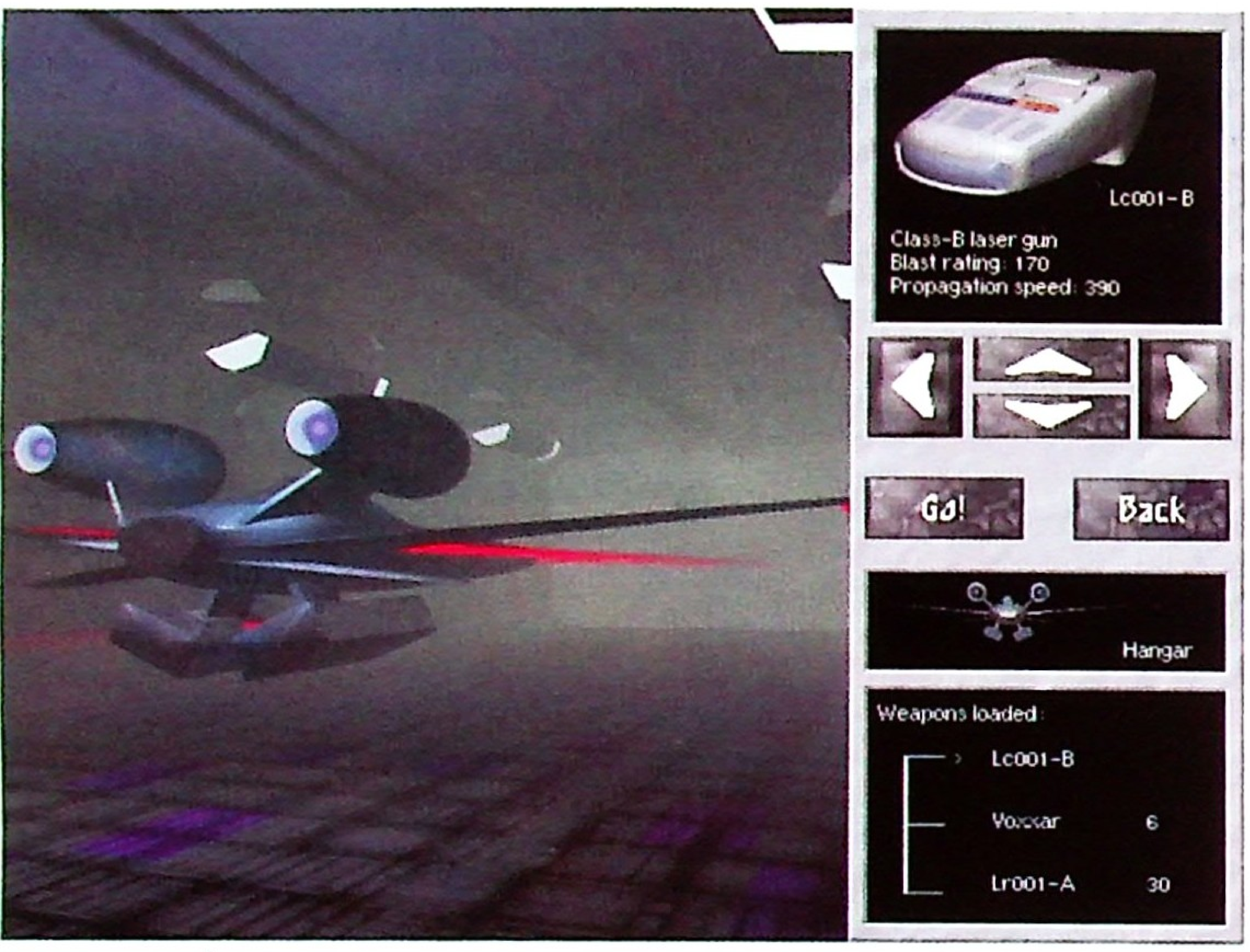
Kvalitetno digitalizirana, ali isprazna i dosadna pucačina.

**30**

# The Shadow of the Third Moon

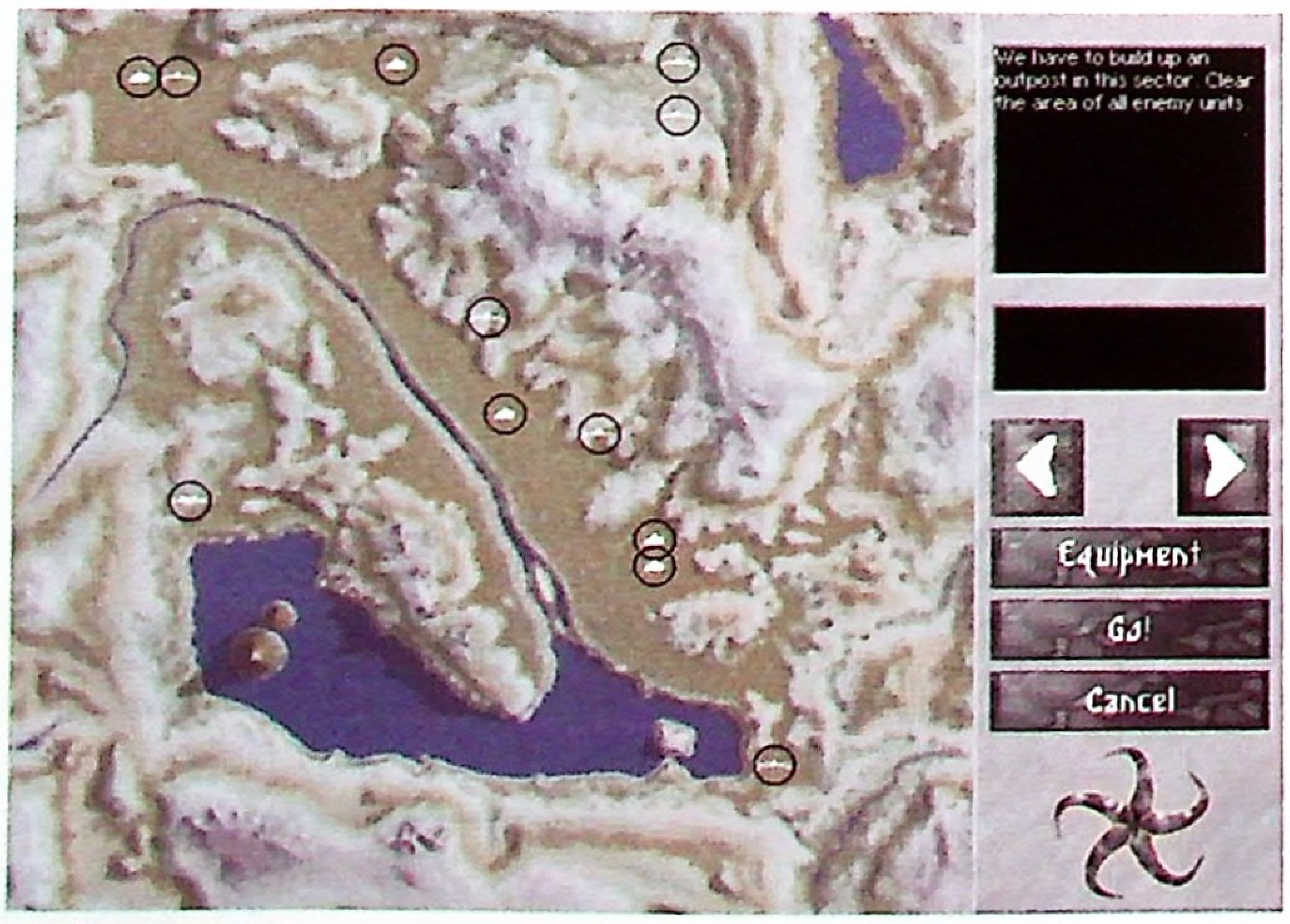



*Simulacije letenja su u posljednje vrijeme prilično zapostavljen žanr na Amigi. Evo igre koja će unijeti malo živosti. Priča više odgovara nekoj pucačini: planet u opasnosti... ...posljednja nada obrane... ...letjelice su čudo tehnike... ali priča je samo priča, a igra je ono o čemu priča* Berislav Jozić.




Prije misije opremate svoju letjelicu najmodernijim naoružanjem.

*Shadow* (bolje tako jer je kraće) - igra temeljena na novom *voxel* engineu koji dopušta vrlo brzu animaciju i realističan osjećaj leta, dosad neviđen na Amigi. Doduše, za igru će vam biti potrebno barem 5 Mb RAM-a i ubrzivačka kartica, ali investicija se ipak isplati, u što ćete se i sami uvjeriti kad ispred vas budu *letjeli* krajolici brzinom od 30 sličica u sekundi (uključite li brojač sličica, stalno će pokazivati trenutačnu brzinu). Kao i krajolik, neprijatelji i njihove rakete i laseri kojima vas gađaju su lijepi i oštri, za razliku od mnogih simulacija letenja u kojima kao da se borite protiv letećih bezobličnih mrlja. Posebnom pozornošću privlače eksplozije, pravi su užitak za uši i oči - naravno, ako volite takve stvari – jer su tako dobro i realno nacrtane (zvuci eksplozija su najrealniji što sam ih dosad čuo u nekoj Amiga igri).




Na karti uvijek možete vidjeti raspored neprijateljskih jedinica u svom sektoru.

Letjelice kojima pilotirate sličnije su svemirskim brodovima nego standardnim zrakoplovima, a i oružja su jednako futuristična (gorespomenuti laseri, rakete sa samostalnim navođenjem i manje atomske bombe). Osim standardnog letenja, letjelice vam mogu i lebdjeti u mjestu (zgodno za uništavanje nebranjenih neprijateljskih građevina), vertikalno se dizati i spuštati, pa čak i letjeti unatraške! Vjerojatno će proći vremena dok naučite sve kontrole i upamtite kojim se tipkama aktiviraju, ali kad se jednom naviknete, te će vam manevarske sposobnosti uvelike olakšati izvršavanje misija. Upravljati letjelicom možete igraćom palicom, tipkama ili mišem, ali vjerujem da će se većina igrača ipak odlučiti za miša, zbog preciznosti i veće brzine. Igra je podijeljena u nekoliko kampanja sastavljenih od različitih misija na različitim terenima. Misije nisu jednolične, i sastoje se samo od uništavanja protivnika, nego uključuju brze upade i bombardiranja na neprijateljskom teritoriju, uništavanje špijunskih zrakoplova, zaštitu vlastite baze i slične borbene zadatke. Nažalost, kampanje nisu povezane, svaka predstavlja priču za sebe. Da vam misije ipak ne bi dosadile, tu su zrakoplovi različitih osobina - teški bombarderi, brzi lovci i križanac ovih dvaju tipova. Izbor zrakoplova za pojedinu misiju ovisit će od njenog cilja, a prije kretanja u pravu borbu možete izvježbati manevriranje u svim tipovima zrakoplova kroz pet trening misija (odigrate li ih po redu, postupno ćete naučiti sve što trebate znati o upravljanju svojom letjelicom.

U zraku nećete biti sami, tu su i vaši *wingmeni* kojima možete zadavati jednostavne naredbe (možda imaju mali mozak) u stilu: napadni moj cilj, prekini napad i slično. Za *The Shadow Of The Third Moon* jedno je izvjesno: dugo će vam trebati da ovladate vještinom potrebnom za savršeno letenje.

## Grafika

**Grafika u izbornicima je prekrasna, a voxel engine će se pobrinuti da zapanjujuća grafika u igri "piči" na ubrzanim Amigama u 30 FPS-a. Priznajte, tako nečemu se od Prijateljice sigurno niste nadali...**








**The Shadow of the Third Moon** *Simulacija letenja*

**Proizvođač** -

**Izdavač** *Titan Computer*

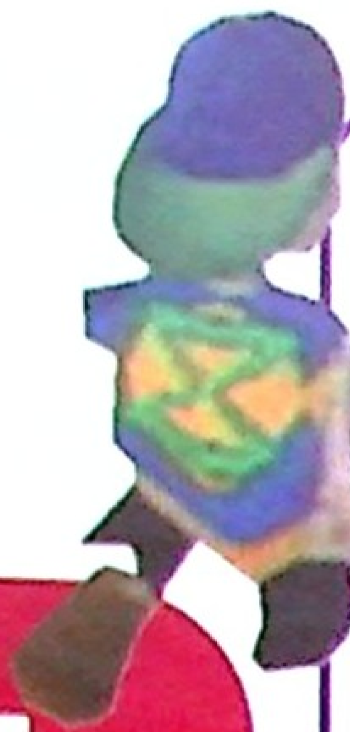
- treba malo truda dok se ne priviknete na osjetljivo upravljanje

**80**

brzina engina •
velik broj misija •
različite osobine zrakoplova •

Prilično dobra simulacija letenja s izvanrednim misijama za učenje pomoću kojih i oni koji ne vole ovaj žanr i ne snalaze se u njem mogu brzo "osjetiti" pravu igru.

info



# Rascal



Nakon legendarnog Tomb Raidera, zahvatio nas je novi val 3D avantura! Iz kompanije Travellers Tales (Toy Story, Mickey Mania, Sonic) stiže igra koja bi trebala srušiti rekord u broju prikazanih sličica u sekundi na PSX-u.



Naime, prema najavama, Rascal će letjeti 60 sličica u sekundi. Priča o dječaku koji upadne u vremenski stroj nije ništa novo, ali je zanimljivo to što je glavni lik kreiran u svjetski poznatoj radionici Jima Hensona. Rascal bi se trebao u trgovinama naći tijekom trećeg mjeseca ž98., kad ćemo i sami moći vidjeti koliko su najave bile istinite i koliko sve to pridonosi igrivosti igre.

# Wrestling Federation: Warzone

Iz Psygnosisa najavljuju simulaciju američkog hrvanja, sa svim poznatim herojima tog "sporta". Ne vjerujem da će se ova igra probiti na europsko tržište jer taj sport nije ovdje toliko popularan kao "preko bare".







# Bomberman World



Konverzija popularne multiplayer igre Bomberman sprema se i za PSX. Za one koji ne znaju, riječ je o natjeravanju po labirintu, pri čemu svaki igrač može ostavljati bombe koje raznose zidove i (što i jest glavni cilj) ubijaju ostale igrače. Iza razbijenih se zidova mogu kriti različiti nagradni predmeti koji ubrzavaju igrača, daju mu veći broj bombi i slično. Možda ne zvuči naročito zabavno, ali kad je jednom zaigrate, više nećete moći prestati. Inačica za PSX bit će u "tobožnjoj" 3D perspektivi i nuditi mogućnost borbe jednog igrača protiv računala, ali svi koji su ikada zaigrali neku sličnu igru znaju da je tek pravi užitak igranje više igrača odjednom.





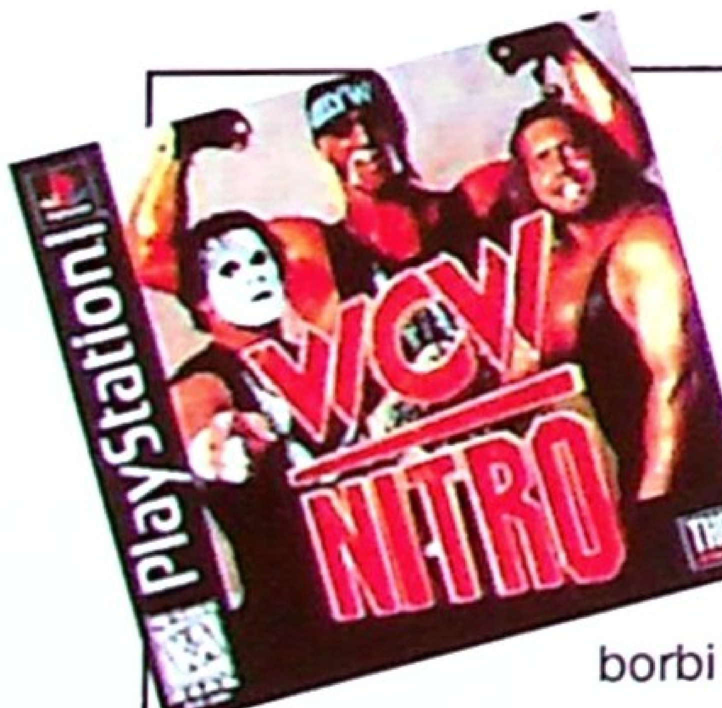
# Bloody Roar

Evo još jedne borilačke igre koja ulazi u borbu za svoj dio kolača na tržištu. Hudsonov Bloody Roar uobičajena je 3D poligonalna tabačina s naglaskom na jednostavnosti borbe - jedan gumb za udarac nogom, jedan za udarac rukom i jedan za blok, nekoliko kombinacija i to je to. Ipak, da sve ne bi bilo tako jednostavno, tu je i mogućnost svakog borca da se pretvori u životinju (tigra, bika, čak i zeca), što mu daje mogućnost izvođenja novih poteza. Pozadinska grafika je još jedna od jačih strana ove igre, kao i hrpetina različitih opcija i načina borbe. Sve u svemu, dobro će biti za razonodu dok čekamo Tekken 3.







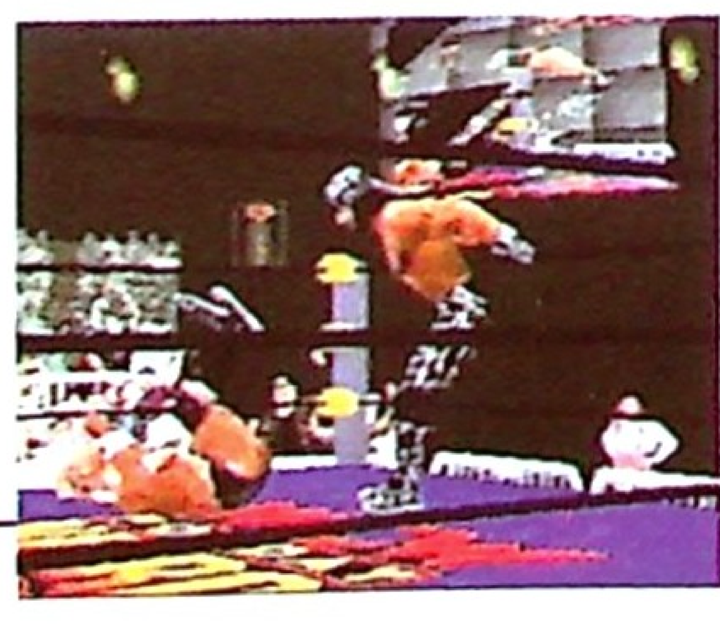



# WCW Nitro

Još nam jedna simulacija američkog hrvanja uskoro stiže na PSX (meni je i jedna previše, ali Amerikanci su poznati megalomani). Osim poznatih zvijezda "valjanja po podu", WCW Nitro donosi i dobru glazbu u heavy metal stilu, glasove stvarnih najavljivača i mnoge druge dodatke (ljude iz publike koji ulaze u ring, preko 30 specijalnih pokreta za svakog hrvača, različite vrste borbi i sl.).







# PSX Power!

Spice Girls na Playstationu? Čim sam pogledao naslov, obuzele su me sumnje. Ako ste, možda, očekivali igru u kojoj će djevojke uzeti u ruke mačeve i boriti se za spas svijeta, ništa od toga, ovo će zapravo biti reklamni CD s glazbom, snimkama i pjesmama poznate grupe. Osim toga, tu će biti i mali program za kreiranje vlastitih pjesama od postojećih samplеova, te dio u kojem možete kreirati Spice Girlsicama koreografiju pomoću animiranih likova. Sve u svemu - samo za potpune fanatike.





# Armored Core

Neslužbeni nastavak Mechwarriora, Armored Core je igra u kojoj igrač juriša naokolo u oklopljenom borbenom odijelu boreći se protiv različitih neprijatelja. Svoje odijelo možete sami kreirati novcem zarađenim u misijama i tako načiniti borbeni stroj po svom ukusu. Misije uključuju i borbu u zatvorenim i otvorenim prostorima koje razgledavate iz prvog ili trećeg lica. Ukratko - Armored Core obećava da će, iako ondje ne pripada, biti zadovoljavajuća zabava ljubiteljima Mechwarrior serije.





# Point blank

Nakon što je na tržište izbacio svoj GunCON, Namco mora ponuditi i nekoliko igara za nj. Ovo je još jedna igra u kojoj možete rabiti taj ultraprecizni svjetlosni pištolj. Point blank unosi samo jednu novost u svoj žanr - tzv. "Quest mode" način igre u kojem igrač određuje kojim će putem krenuti pucajući u određene dijelove ekrana. Osim otoga, tu je još 6-7 načina igre, od kojih većina podržava igranje od jednog do osam igrača.



# Jet Rider 2

Sjećate li se uzbudljive utrke po šumovitom mjesecu Endoru iz Star Warsa? Ova igra donosi nešto slično na naš PSX. U odnosu na prvi nastavak, toliko je toga promijenjeno da ovo postaje potpuno nova igra. Grafika je poboljšana, za simulaciju kretanja rabi se nova TruePhysicsTM 3D tehnologija, a dodana je i opcija za "slobodno lutanje" terenom bez određene staze koju biste morali slijediti - samo treba što prije stići do cilja.





# Steel Reign

U tenk, u tenk, idemo u tenk. Ova nova simulacija stavit će igrača za upravljač tenka i ubaciti ga (ponovno) u vatrenu ratnu stihiju. Divna grafika kojom se programeri hvale, brzina (brzina - u tenku?) i mogućnost igranja udvoje glavni su aduti ove igre. Hoće li ovo biti nešto više od obične pucačine, pokazat će vrijeme.



## NARUDŽBENICA

Naručujem _____ kom.
*"K@ko na Internet u Hrvatskoj"*
VHS kazetu i tiskani priručnik.

po cijeni od **72** kune.

Plaćanje pouzećem.

**Ime i prezime:**

..................................................................

**Ulica i broj:**

..................................................................

**Pošta i grad:**

..................................................................

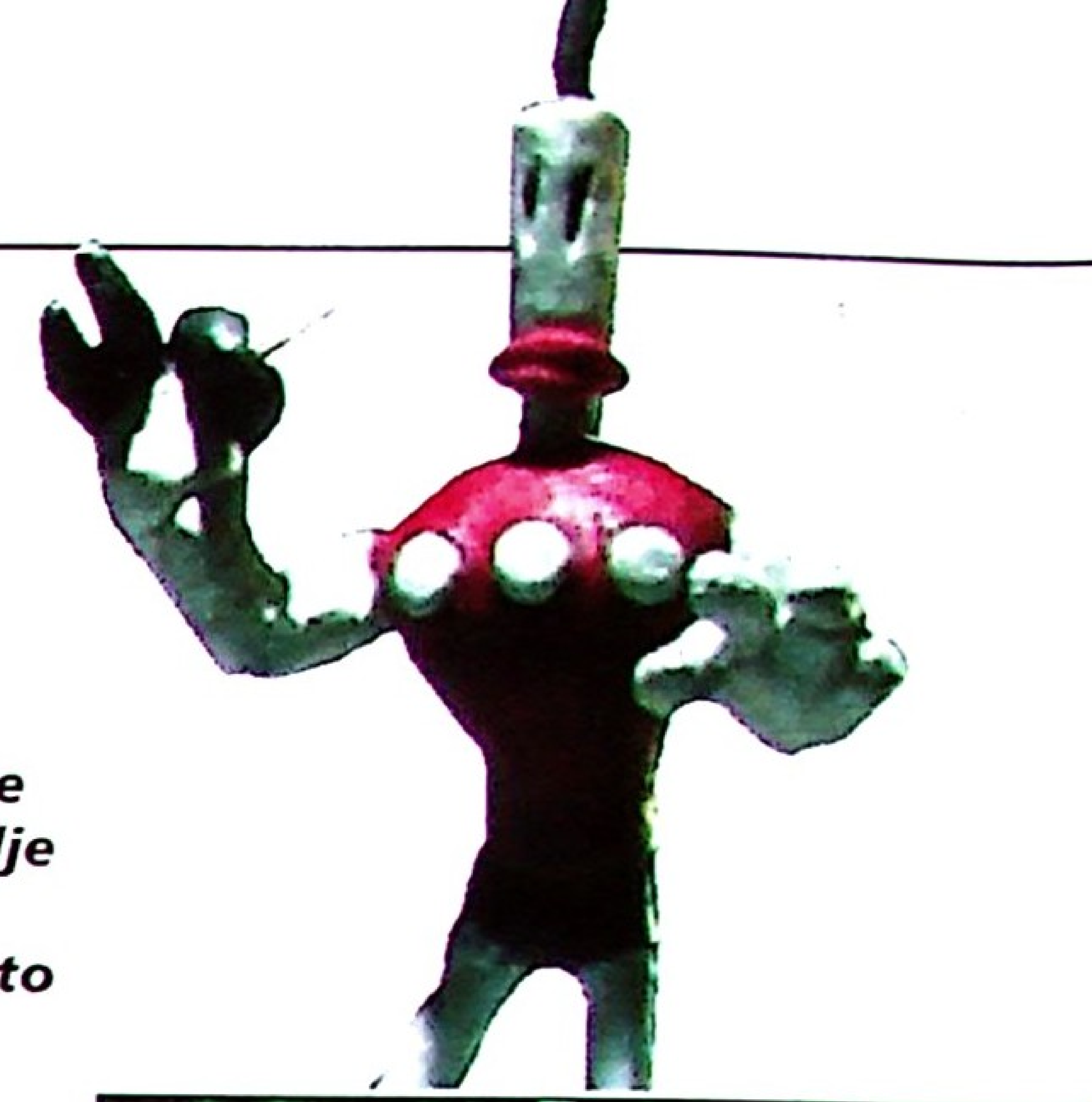
**Telefon:**

..................................................................

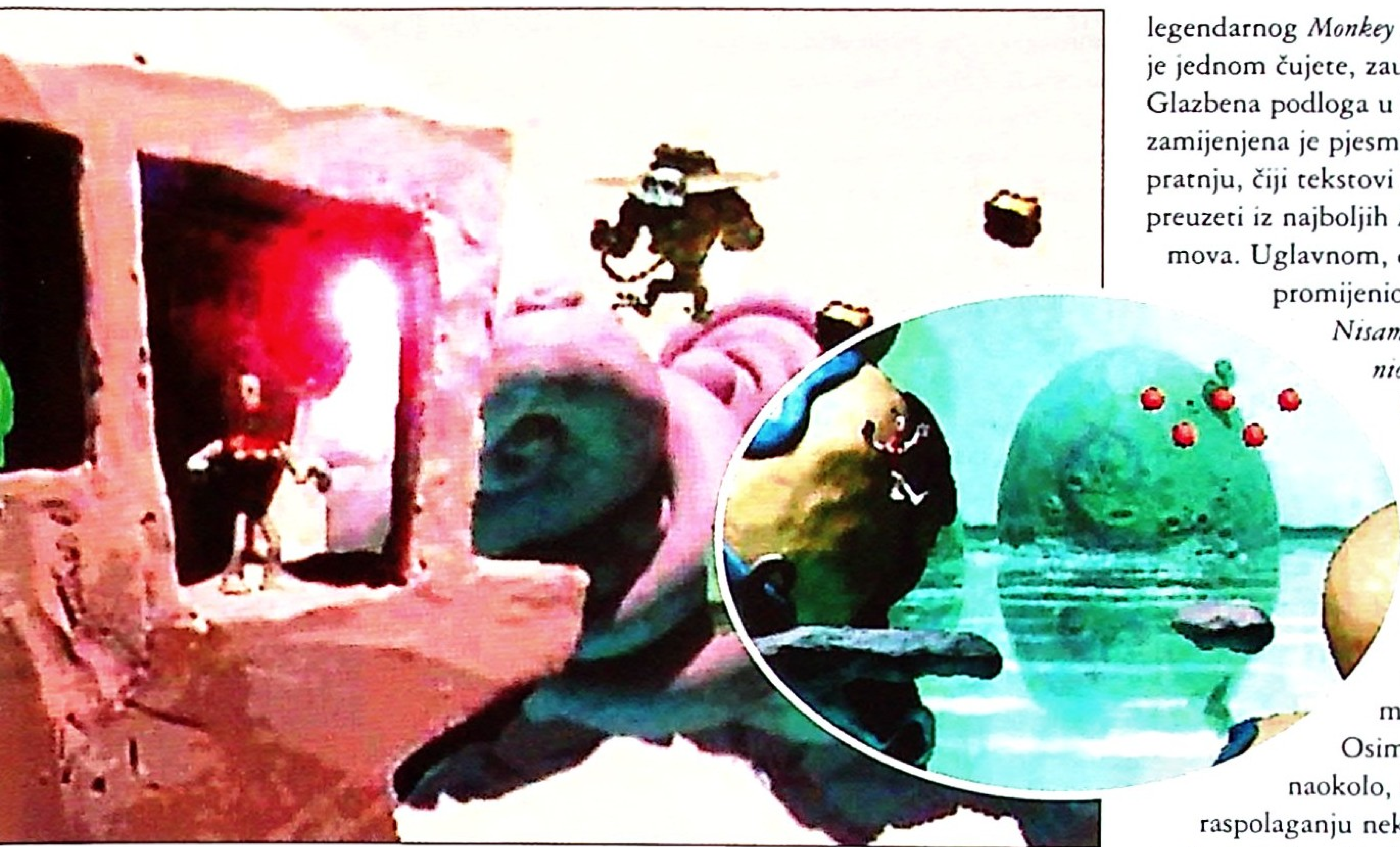
**Vlastoručni potpis:**

..................................................................

# Skull Monkeys



***Bero** ima nekoliko čudnih hobija, ovaj put nećemo posebno spominjati ubijanje starijih dama u noćima punog Mjeseca ili pisanje za Hacker. Naime, mali Bero, tako ga od milja zovu svi koji se daju zavarati njegovim jednostavnim i prostodušnim izgledom, voli svoje prstiće umazati glinom i plastelinom stvarajući najrazličitije oblike koje ne možemo ovdje spomenuti jer nam to nalaže kultura pisanja ovog časopisa. No, kakve to veze ima s Playstationom i igrom Skull Monkeys? Iskreno, ne znam ni sam, no nadam se da će nam to Bero uspjeti objasniti... U protivnom.... <SPLAT, SPLAT>...*



**Likovi i pozadine su kombinacije digitaliziranih plastelinskih figurica, obogaćenih PSX grafičkim efektima. Krajnji rezultat – STUNNING!**

Već pri prvom pogledu na igru sjetit ćete se nedavno opisane igre *Oddworld: Abe's Odissey*. I ovdje je riječ o bočnom pogledu na vašeg junaka *Klaymana* koji trčkara naokolo po sličnim platformama kao u gorespomenutoj igri. Sličnost se proteže i na priču – sve se vrti oko uhodane teme o spašavanju vrste od protivničke najezde, a dodan je i stari kliše sa zločestim *Kloggom*, glavnim negativcem koji tjera *Skull Monkeyse* da napadnu planet glavnog pozitivca, tj. vas. Ono što će vas kod *Skull Monkeysa* oduševiti već nakon nekoliko sekundi je grafika i zvuk. Ako vam grafika na slikama izgleda pomalo čudno, to je zato što su svi likovi i okoliš modelirani u glini. Takvo grafičko uređenje daje izvrstan dojam trodimenzionalnosti, iako je igra u biti 2D. Osim toga, na taj način nastale su i urnebesno smiješne animacije između nivoa koje prikazuju detalje vaše šetnje neprijateljskim teritorijem. Izgled okoliša pomalo podsjeća na arkadu *Earthworm Jim* koju potpisuje isti autor, što se i vidi – jer nivoi su krcati špiljama, prolazima, platformama i dizalima preko kojih naš junak trči izbjegavajući *Skull Monkeyse* koji su mu stalno za petama.

### Zanimljivost

**Kao što ste vidjeli iz slika (i pročitali u tekstu), kompletna grafika ove igre napravljena je digitalnim slikanjem glinenih (ili plastelinskih) figurica, što uistinu izgleda dobro. Na WWW stranici kreatora Skull Monkeysa (www.skull-monkey.com) možete pročitati detaljan opis nastajanja igre, u slučaju da i sami stvarate slične figurice.**



### O Kristijanu i promijenjenom igrometru

Zvučna podloga odgovara psihotičnom izgledu likova. Očekuje vas cijela paleta uzvika i udaraca te hrpetina zvukova koje bi prije povezali s prostorijama za obavljanje nužde nego s pristojnom video igrom. Ipak, sve zajedno je više smiješno nego neukusno te doprinosi ugođaju cijele igre koja pokušava dočarati čudnu mješavinu smiješnog i stravičnog, što je pojačano i neobičnom glazbom – neodoljivo je slična glazbenoj podlozi legendarnog *Monkey Islanda* koja, kad je jednom čujete, zauvijek uđe u uho. Glazbena podloga u bonus nivoima zamijenjena je pjesmicom uz gitarsku pratnju, čiji tekstovi kao da su preuzeti iz najboljih *Monty Python* filmova. Uglavnom, da Kristijan nije promijenio igrometar *(Ja? Nisam ja ništa promijenio – Ed)*, ovo bi bila prva igra koja bi od mene dobila više od 90% za zvuk.

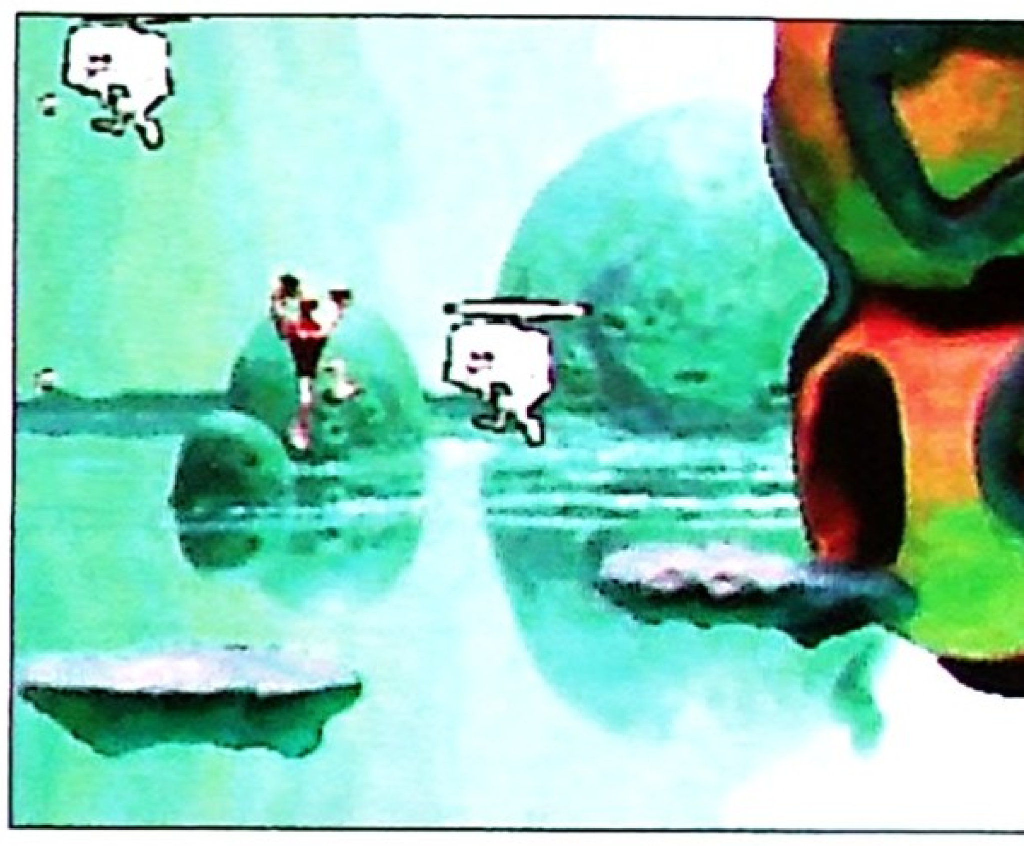
Nakon izleta u raj za oči i uši, vratimo se malo samoj igri. Osim skakutanja naokolo, *Klaymen* ima na raspolaganju nekoliko specijalnih oružja i oruđa: plinskog klona za istraživanje terena, pticu koju izbacuje iz ruke, oružje u obliku svjetlećih loptica... Sve te i mnoge druge dodatke treba pokupiti usput i ne trošiti ih uzalud, predviđeni su za prelaženje točno određenih prepreka.

Skupljanjem glinenih kuglica možete povećati broj života, a neki predmeti (obično skriveni) prebacuju vas na bonus nivoe u kojima skupljate oružja, vozite se u letjelici i izvodite najrazličitije ludorije, sve dok ne poginete ili ne stignete do kraja nivoa, nakon čega se vraćate u igru ondje gdje ste je prekinuli.

Da se cijeli opis ne bi sveo samo na pohvale, evo i jedne zamjerke na kraju: šifre dobivate tek nakon nekoliko nivoa. Ipak, razmak koji treba odjednom prijeći nije prevelik i ne bi trebao predstavljati poteškoće ozbiljnom igraču.

Iako je stil igre već mnogoput viđen, dobra grafika, zvuk i atmosfera zajedno daju vrlo veliku igrivost i dugo drže igrača uz ekran - ovo je igra koju ne smijete propustiti.







**Mali Klayman nije konfekcijski pozitivac kakvog bi svaka uzorita majka voljela vidjeti na posteru svog tinejdžera: on puca, ubija i ispušta zvukove poput zvukova koje možemo čuti samo u zahodu.**

**Skull Monkeys** — *Arkadna avantura*

**Proizvođač** *Electronic Arts* **Izdavač** *Neverhood*

- loš način dobivanja šifre

**76**

izvrsna grafika •
različiti nivoa •
odlična zvučna podloga •

Skull Monkeys oduševljava svojom grafičkom i zvučnom dorađenošću, što igranje čine ugodnim i beskrajno zabavnim. Svakako zaigrajte!

**Ostale platforme** ☐ PC ☐ N64

# Critical Depth

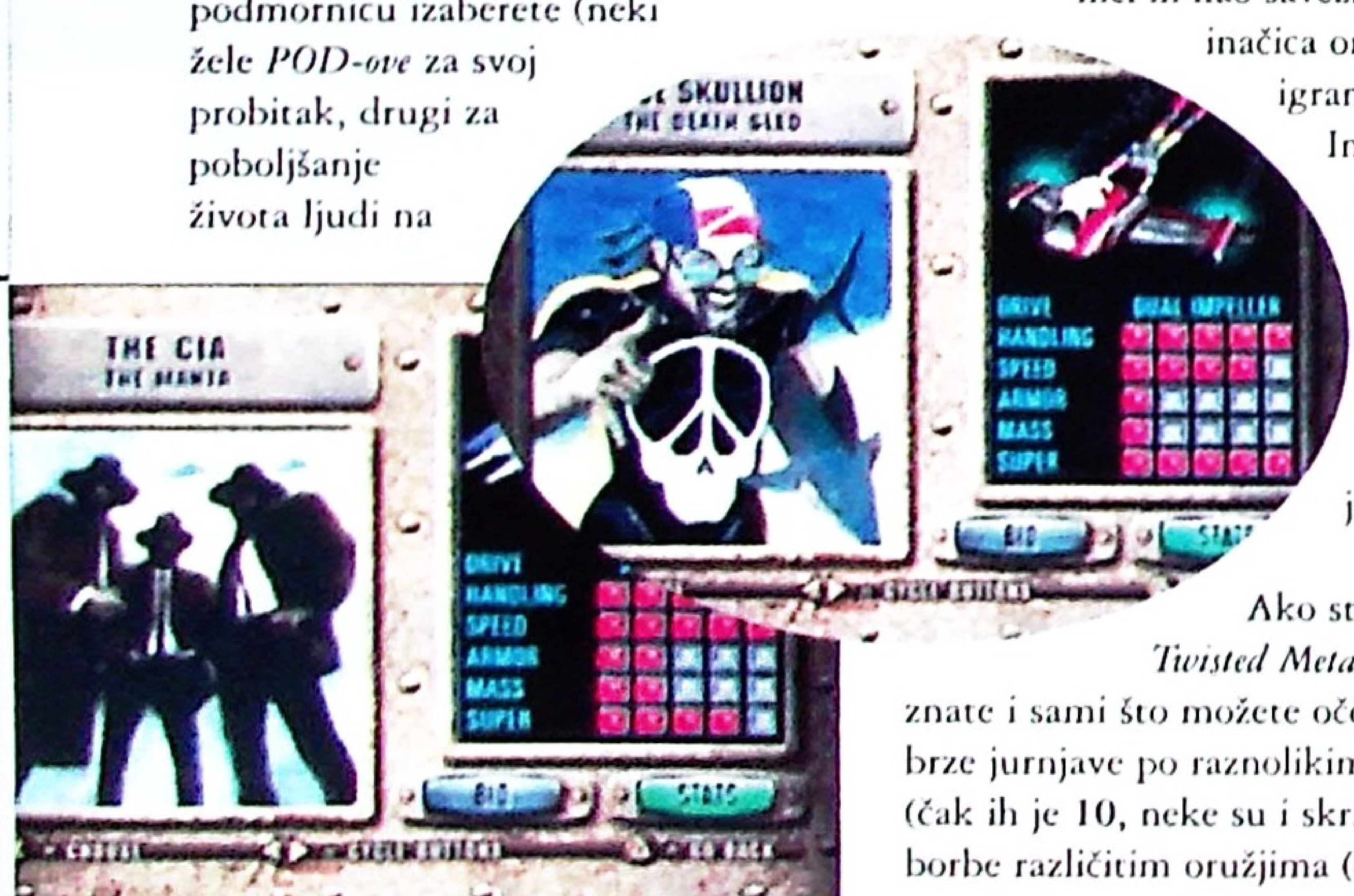


***Još su nam jednom pokušali izmusti lovu! Za izradu Critical Deptha, kao uzor, poslužio je poznati Twisted Metal, ali se borbe vode pod vodom. To nimalo nije zbunilo iskusnog Berislava Jozića – bio mu je dovoljan jedan pogled da ustvrdi kako je Critical Depth zgodan i osrednji softverski uradak.***



**Ribice što plivaju unaokolo možete ubijati svojim torpedima zaradivši dodatne bodove. Pazite se Greenpeacea!.**

Dakako, programeri znaju da nismo pravi "tukci" i da nećemo progutati sve što nam se baci pod noge, stoga su u igru dodali još štogod osim ubijanja protivnika. Sve se vrti oko čudnovatih kugli moći *(pods)* koje je nepoznati počinitelj (sumnja pada na aliene ili Atlantidane) razbacao po oceanima a vi ih morate prikupiti. Kao što to uvijek biva, u toj potrazi niste sami, i protivnici kreću u akciju u svojim podmornicama. Vašu misiju pratit će različita priča, što ovisi o tome koju podmornicu izaberete (neki žele *POD-ove* za svoj probitak, drugi za poboljšanje života ljudi na Zemlji...). Nije li sve to pomalo nalik *Soulbladeu*: i ovdje su u igru koja je u osnovi borba (pucačina) pokušali ubaciti jednostavnu priču ne bi li tako umaljili osjećaj jednoličnosti stalnih borbi po arenama, a ne umanjiti pritom količinu akcije? Najsigurniji način da pokupite ono po što ste došli je uništiti sve obližnje podmornice, a za one kojima se nikako ne da skupljati kuglice postoje opcije *dethmatch* i *battle*, čija imena govore sama za sebe. *Critical Depth* možete igrati udvoje (na podijeljenom ekranu), i to kao suparnici ili kao saveznici, a PC inačica omogućuje igranje preko Interneta, gdje svoje vještine odmjeravate s igračima diljem svijeta.

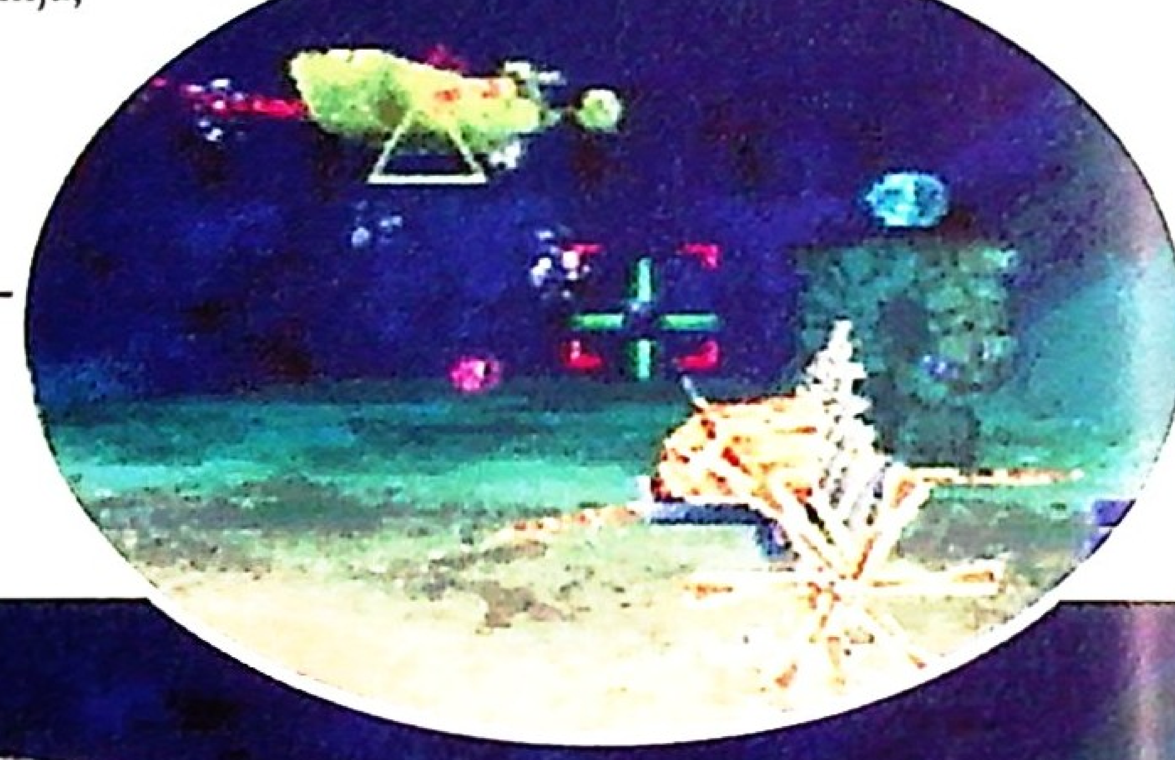



**Pri odabiru podmornice, dobit ćete njene performanse, vozačevu sliku i pročitati što ga je navelo da krene u borbu.**

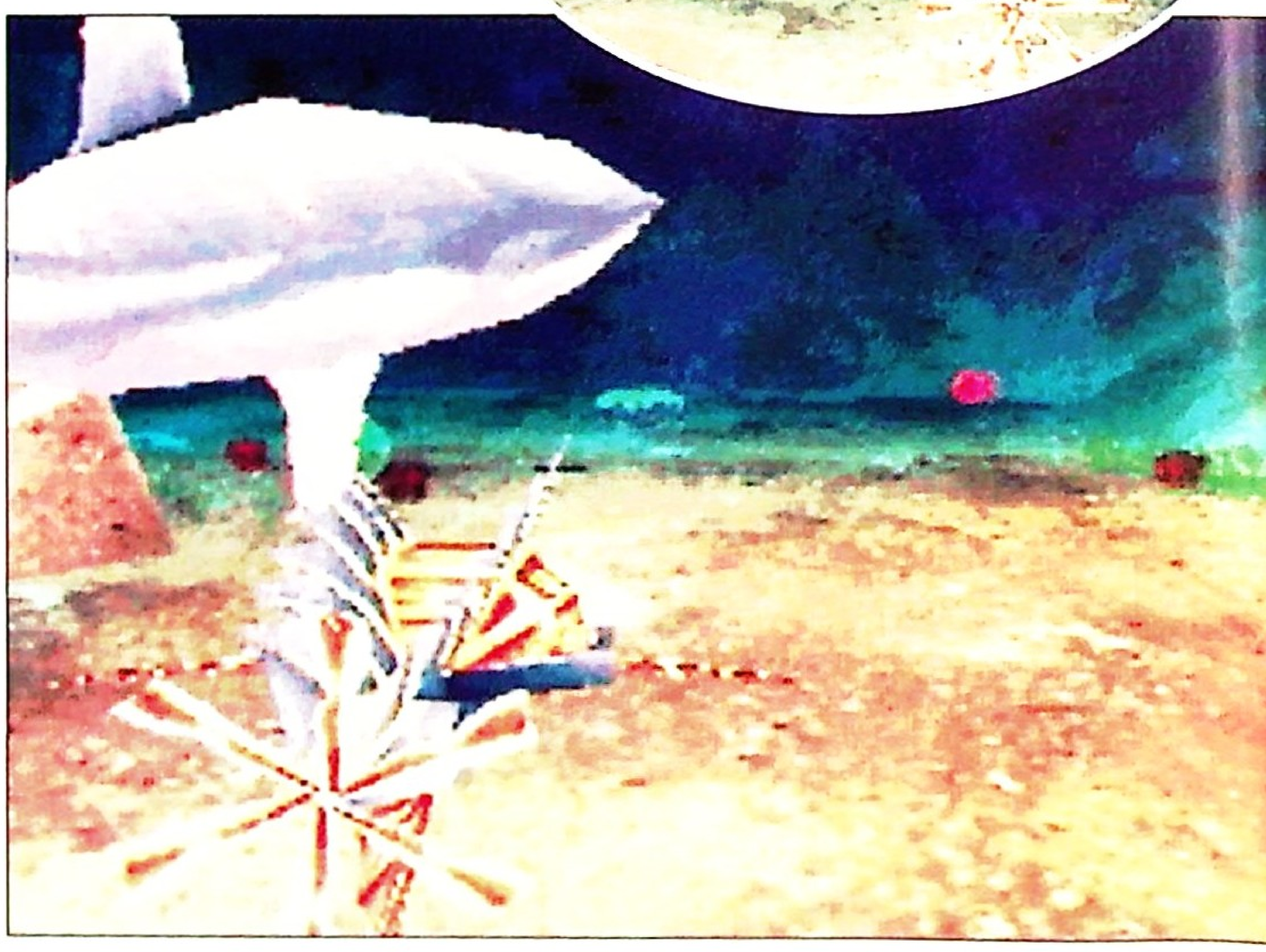
Ako ste igrali *Twisted Metal 1* ili *2*, znate i sami što možete očekivati od brze jurnjave po raznolikim arenama (čak ih je 10, neke su i skrivene) i borbe različitim oružjima (od običnih i toplinski navođenih torpeda do željeznih pirana i uvijek korisnih lasera). Možete odabrati i podmornice (ima ih 12) koje imaju različite karakteristike (jedne su brže i slabije, dok su druge bolje oklopljene, ali sporije i tromije) te specijalno oružje (podsjeća na ona iz *TM-a*). Moj savjet je: što više oklopa, navođenih raketa i pirana. Kako se sve događa pod vodom, borba je malo složenija nego u *TM-u* jer je kretanju dodana i treća dimenzija. Na to ćete se vrlo brzo priviknuti te će vam život zagorčavati jedino neprijatelji (na sljedećim nivoima su doista opasni) i arene u kojima se, što dalje napredujete, sve teže snaći (arktička arena je pravi labirint ledenih soba u kojima je zbog refleksije svjetla teško i primijetiti prolaz, a kamoli zapamtiti odakle ste došli). S tehničke strane, *Critical Depth* nije bolji od svog predhodnika – *Twisted Metala*. Grafika je osrednja, a od zvukova su najzanimljive eksplozije. Možda ste iz ovog opisa stekli dojam da mi se *Critical Depth* nije baš svidio, naprotiv. Satima sam ronio dubinama uništavajući podmornice i istražujući podzemne hodnike u potrazi za specijalnim oružjima, no, od visokoocijenjene igre očekujem malo zanimljiviju ideju.

### Zanimljivost

**Zgodan strategijski potez je iskakanje podmornicom iz vode. Iako zvuči nevjerojatno, izbjeći ćete protivnika i dobiti pogled na lijepo nacrtan okoliš.**



**Tko kaže da u podmorju ne može biti vatreno?**



## Critical Depth

*Borbena simulacija*

**Proizvođač** -

**Izdavač** *GT Interactive*

**76**

- osrednja grafika
- osrednja atmosfera
- ukupna osrednjost

- različite podmornice i oružja
- podrška za analogni kontroler
- igra udvoje

Prosječan nastavak Twisted Metala 2 unosi novu dimenziju u borbu, ali se ne može reći da se igrač osjeća kao da je u podmornici. Ako ste voljeli TM, voljet ćete i ovu igru, a ako niste, najbolje ju je izbjeći.

**Ostale platforme** ☑ PC ☐ N64

# OMNIA



Cjvetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr




## Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitak igranja – poznata Cretive kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

**Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti**







## Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

**Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati**

## PC DVD Encore Dxr2 Upgrade Kit

Iskoristite maksimum koji vam već danas pruža napopularniji svjetski DVD sustav. Iskoristite veliki kapacitet (4 7 do 17 gigabajta) medija, kvalitetu Dolby AC3 zvuka te kristalno čistu reprodukciju DVD filmova za koju se brinu hardverski MPEG-2/AC3 dekoder te Creativova Dxr2 (Dynamic Extended Resolution) tehnologija poboljšana kvalitete slike. Ovaj jedinstveni paket objedinjuje DVD uređaj, karticu za glatku reprodukciju DVD filmova i Dolby AC3 zvuka, DVD verzije igara Wing Commander IV i Claw te lepezu već poslovično kvalitetnog softvera koji iz Creativovih proizvoda izvlači maksimalne performanse.

**Nemojte zaostajati, uživajte u DVD budućnosti već sada.**



CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

# CART Precision Racing



## Ako je i od Microsofta, dobro je!

**Potpuno neočekivano, Microsoft je pripremio jednu od najboljih simulacija vožnje dosad. Nakon nekoliko početničkih pokušaja da se nametne tržištu igara, Microsoft je neslavno popušio i tada je uncle Bill zaključio da je bolje kupiti gotove proizvode kad već njegovi programeri nisu u stanju napisati ništa drugo doli aplikacije za mljevenje brojeva. No, nitko u redakciji nije ni pomišljao da će mala teroristička akcija Daria Rakovca na tatu Billa – onaj štos s bacanjem torte u facu (čitajte više u rubrici Info) – imati tako dalekosežne posljedice. Naime, Microsoft je ovih dana izbacio svoju najbolju igru dosad, CART Precision Racing... Trebaš ih samo malo po prstima i odmah se probude...**




HACK igra 3/98




**Ovako se nije naginjao ni Jean Alesi. Ima li ovdje ikakve razlike u odnosu na ono što nedjeljom gledamo na televiziji?**

Nastavivši trend kupnje gotovih proizvoda umjesto proizvodnje vlastitih, vrazi iz *Redmonda* su se ponovo okoristili umovima *Terminal Realityja* te je svjetlo dana ugledao *CART Precision Racing*. Na prvi pogled, riječ je samo o još jednoj od brojnih simulacija ove ili one formule kojima većina softverskih kuća uporno istražuje sve mogućnosti 3D ubrzivača današnjice. Prvi je val prošao i danas više nije dostatna brza i lijepa grafika, nego se traži i realnost –zato valjda nestrpljivo čekamo igru koja će spojiti osjećaj stvarnosti *Grand Prixa 2* s grafikom kakvu nam je ponudio *Psygnosis* u svojoj verziji *Formule 1*. **Microsoftov** uradak u potpunosti ispunjava zadane kriterije. Grafički, igra je gotovo savršena, a posjedujete li *3Dfx* karticu - i brza. Tehnički, *CART* je dorađen do najsitnijih pojedinosti, počev od izvrsnog sučelja do fizike bolida i njegove konfigurabilnosti. Kuda god pogledate, sve što jedna prava simulacija formule treba imati, *Precision Racing* ima.

### User friendly

*CART* je napravljen tako da vozilo do cilja može dovesti ekspert, ali i netko tko više preferira *Destruction Derby*. Ponuđeno vam je pregršt opcija u konfiguracijskim prozorima i možete namjestiti baš svaki detalj igre prilagodivši ga svojim zahtjevima. Reći ćete, to je ionako standardna opcija. Istina, ali ovako kvalitetnu i detaljnu dosad nisam vidio, stoga držim da je treba spomenuti. Prednost je što su sve opcije trenutačno dostupne. Neki su na račun sučelja imali dosta prigovora jer se ono previše oslanja na *Win95* stil, ali po meni, bolje je pričekati sekundu dok se "prešteka" kartica nego se vraćati nekoliko ekrana unatrag da bi namjestili neku nevažnu sitnica koja vam baš tog trenutka mnogo znači.

## ALTERNATIVNO

### ANDRETTI RACING

Poput CART-a, Andretti Racing simulira vožnju na tipično američki način, s time da u igri nije samo Indy Car, nego u istom paketu dobivate i NASCAR utrke. Zgodan je dodatak i mala povijest legendarne obitelji Andretti i škola vožnje gdje ćete savjete dobivati od samog Maria. Igra je nešto slabija što se tiče realnosti, ali je brza i podržava sve aktualne akceleratore i nove Force Feedback kontrolere.

### F1

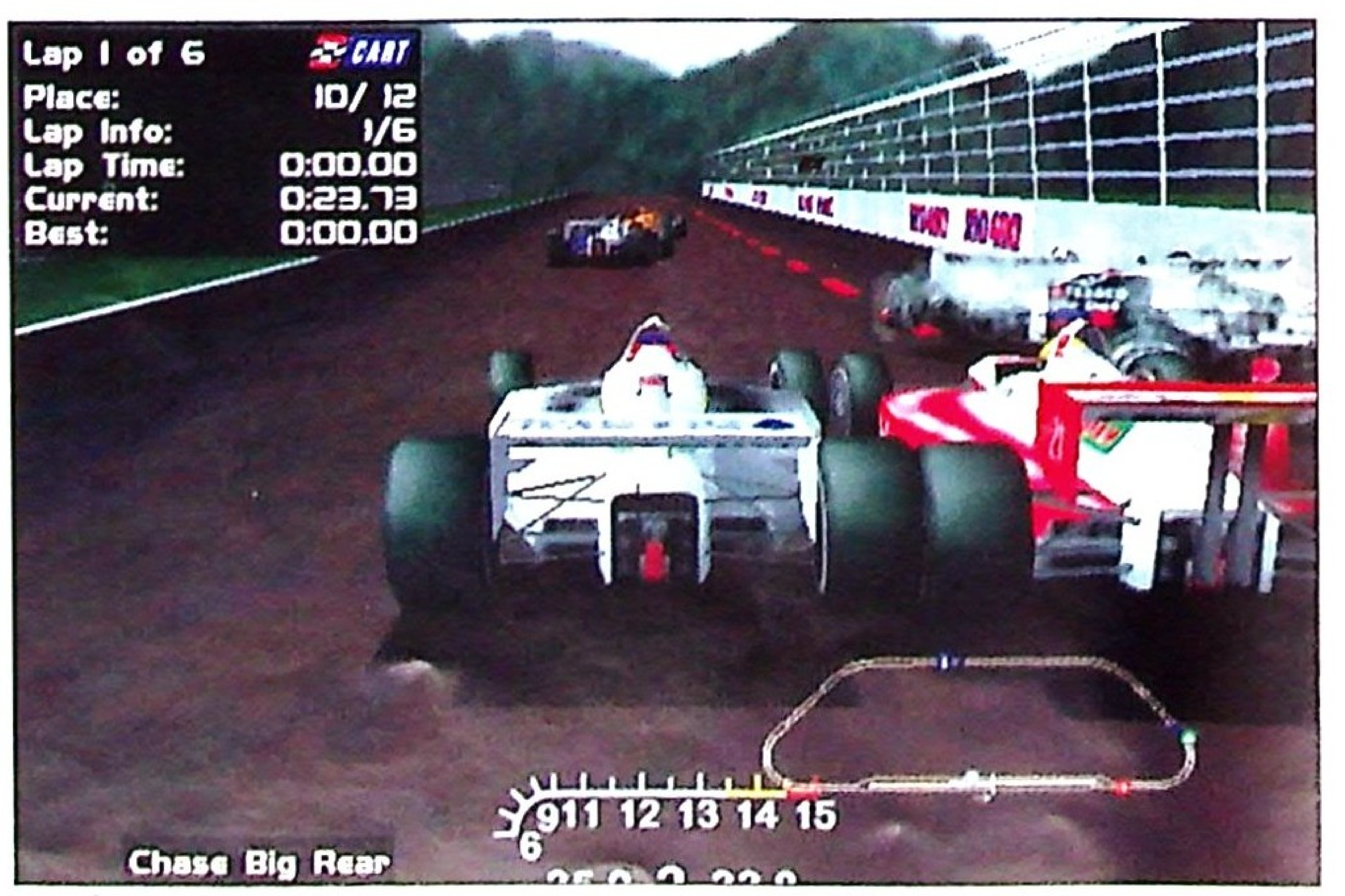
U klasi 3Dfx ubrzanih simulacija formule, Psygnosisova je konzolna prerada još uvijek najljepša i najbolja simulacija Formule 1. Iako je realnost nešto čime se F1 ne može odveć hvaliti, jureći Monzom i ganjajući Schumachera, preko svega toga ćete vrlo lako prijeći.

### CART Racing, ali Precision!




**Odlučite li se na kupnju ove igre, vjerujte mi, nećete pogriješiti. No, nemojte pogriješiti i kupiti Sierrinu igru sličnog naziva - CART Racing jer, iako joj je vrlo slična i gotovo jednako dobra, ipak to nije to. Pripazite na zlokobni Microsoftov logo, svladajte svo gađenje i posegnite za kutijom. Tko zna, možda vam nakon svega ovog stari Bill postane i simpatičan? Šala, naravno.**






**Uh, ovdje sam definitivno pretjerao.**

## Akcija, akcija i samo akcija

**Kao i u svakoj trkaćkoj igri koja drži do sebe, tako i u CART-u imate gomilu akcijskih prizora, efekata poput ulja iz motora, prašine i dima te obilje kuteva iz kojih možete promatrati spektakularne sudare. Nikad nije bilo ljepše igrati simulaciju vožnje! Strah nas je i pomisliti kako će igre izgledati na Voodoo 2 karticama ili, recimo, za 5 godina. Hoće li ostati iste, ali s razlikom što će deteljnost objekata biti 10 puta veća nego sada ili ćemo uskoro biti svjedoci prave male "industrijske revolucije" u samom konceptu računalnih igara? Tko to zna... Watch this space for more news...**











Leteći start = gužva i kaos!



No, vratimo se temi. Ono na što sam zapravo mislio je konfigurabilnost samog vozila. Garaža je san snova: ne samo da će vam ponašanje vozila biti detaljno objašnjeno, nego je *Microsoft* ponudio revolucionaran sustav pitanja-i-odgovora, tj. računalo vam postavlja niz pitanja o tome što vi kao vozač zahtijevate od svog bolida. Kažete li točno što želite, umjetni će mehaničari učas ostvariti ono što ste prije dugo morali otkrivati i malo-pomalo sami namještati. Bolidi su, inače, modelirani apsolutno realno. Po prvi put vozilom upravljaju prednji kotači, a ne centar gravitacije, što se redovito primjenjivalo kod ovakvih igara. Vaš bolid doista ima svih šest stupnjeva slobode realnog prostora i zato vozilo doista ide u smjeru kotača, a osjećaj je fenomenalan.

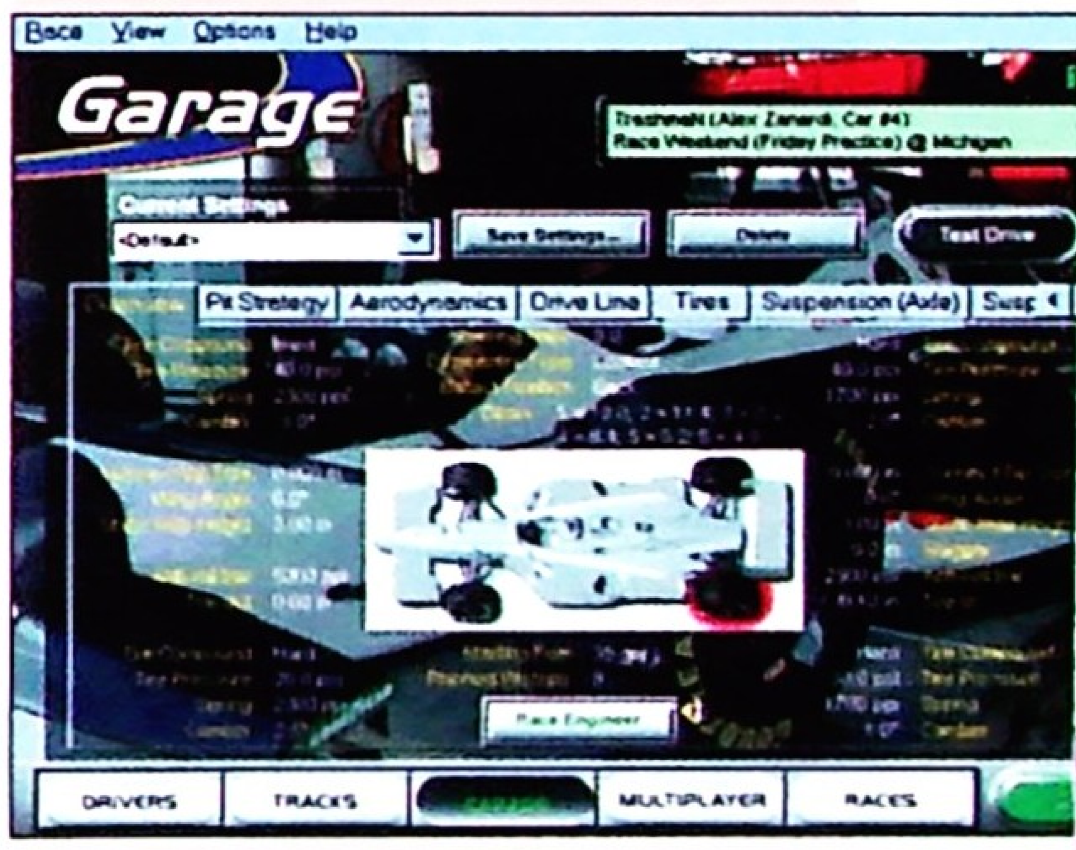
Zanošenja u zavojima i proklizavanja su onakva kakva bi bili da ste u kabini trkaćeg bolida a podržana su prekrasnom *3Dfx* ubrzanom grafikom s već standardnim efektima. Dodana je i simpatična novina: svaka sila, ubrzanje, podrhtavanje ili zanošenje u zavoju utječu na pogled iz prvog lica pa pomicanje gledišta još više pojačava osjećaj realnosti. No, sve bi to malo značilo da grafički engine koji pokreće *CART* nije na istoj razini kao i simulacijski parametri. Koliko god nas to čudilo, znajući da je igru potpisao *Microsoft*, grafika je strahovito brza. Okoliš je prekrasan – staze su skinute sa svim okolnim objektima u stvarnosti. Usporavanja, ali neznatna, nastaju tek kad se na ekranu pojavi veći broj vozila i objekata. Što se tiče normalne *Direct3D* inačice, ona je solidna no nije ni sluga *Voodoo* ubrzanoj. Jedina zamjerka, više osobna nego realna, ide na račun činjenice da *CART* simulira američku *Indy* formulu koja meni nikada nije i neće značiti nešto posebno. No, ako vas zanima kako to čine preko bare, pronaći ćete što ste tražili vidjevši realno skinute staze i momčadi. Ovalnih je staza nešto više nego, primjerice, u *Andretti Racingu*, ali budući je u igri imperativ realnost, ne smijemo se buniti.

### Fok ili prefok?

Sve je, dakle, tu i čini se da je *Microsoft* ozbiljno odlučio skinuti legendarnom *Papyrusu* titulu kralja *Indy* simulacija. Šteta što se nisu okomili na *Microprose* i starog *Crammonda*, ali nije ujak *Bill* lud - zna on vrlo dobro koliko koštaju prava na korištenje logoa i svega vezanog uz *Formulu 1*. No, pustimo to po strani, mora se priznati da je *Microsoft* još jednom uspio izdati kvalitetan proizvod. Kažem li vam da su u *CART* ugradili neograničeno i potpuno besplatno igranje preko njihovog *Internet Gaming Zonea* i to do 8 igrača istodobno na Netu, konkurencija će se definitivno morati zamisliti. Nadajmo se samo da će se ekipa uskoro odlučiti i na europsku varijantu. Bilo kako bilo, ono što smo vidjeli daje nam nadu u svjetlu budućnost koja bi nam donijela još kvalitetnih proizvoda poput ovog. Još kada se *Force Feedback* tehnologija igraćih palica približi džepu prosječnog korisnika, kome će uopće trebati prijenosi nekakvih trka na televiziji?

## Onih par konja...

**Namještanje vozila nikada nije bilo jednostavnije. Jednostavno prijeđete pokazivačem po nekoj od ponuđenih opcija i ugodni će vam glas mehaničara (heh) objasniti što ćete namještanjem tog dijela vozila zapravo dobiti. Čini li vam se to presloženim, popričajte s mehaničarima i recite im kako želite da se bolid ponaša na određenoj stazi. Dečki će dobro razmisliti, potruditi se i obaviti taj težak posao umjesto vas. Niste li zadovoljni, natrag u garažu i sve iznova! Ako se išta mora priznati Microsoftu, onda je to vrhunski dizajn korisničkog sučelja u njihovim proizvodima!**




## Pogledi na vozilo

**Različiti pogledi iz vozila znatno vam olakšavaju kontroliranje situacije. Poslovično, dok se ne naviknete na vozilo, bolje je gledati ga izvana jer ćete tako u svakom trenutku znati gdje se ono nalazi na stazi. Poslije vam preporučujem izvrsni pogled iz cockpita koji, osim lijepog izgleda, skriva još nekoliko zgodnih novina.**






## CART Precision Racing

*Simulacija vožnje*

**Proizvođač** *Terminal Reality* **Izdavač** *Microsoft*

- hardverski zahtjevi
- američka orijentacija
- ipak je to Microsoft

**92**

- konfigurabilnost vozila
- iznimno brza grafika
- najrealniji fizikalni model dosad

Jedna od apsolutno najboljih simulacija vožnje koja svojom fizikalnom točnošću, grafikom i sučeljem tuče sadašnju, ali i buduću konkurenciju

**Preporučena konfiguracija**
- P166
- 32 Mb
- 3Dfx

| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| ☑ PC | ☑ 3Dfx | ☐ Internet |
| ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| ☐ N64 | ☑ Direct 3D | ☐ Modem |



# The Last Express

## ORIENT EXPRESS




***Što točno znači biti macho man? To je pitanje na koje ovih dana pokušava odgovoriti Vedran Januš iako nije grubijan niti bi htio postati takvim, naprotiv – Vedran je senzibilno Hackerovo umjetničko pero i prava pjesnička duša koja ovih dana igra The Last Express s izrazom pravog zanesenjaka i ljubitelja umjetnosti. No, kakve veze ima The Last Express i machoizam? Gdje su granice ljudske spoznaje? Čemu težimo i tko nas je stvorio? I zašto, do vraga, Damir Rukavina jednog dana jednostavno ne ispari na fizičkoj razini postojanja i oslobodi nas svoje nazočnosti u redakciji? Bože, usliši molbu moju! Amen!***



Orient Express – znate li da danas gotovo nitko ne zna kako je ovaj vlak izgledao jer su gotovo svi dokumenti i skice izgubljeni...

Macho man - sam izraz proširio se u drugoj polovici dvadesetog stoljeća, no ideja je stara koliko i čovjek. U prethistorijsko doba macho je bio utjelovljen u liku kromanjonca kom je okljaštreni hrast služio kao batina koju je onda rabio za napad, obranu i *udvaranje*. U srednjem je vijeku odjeća od životinjskih koža zamijenjena oklopom, a batina dvosjeklim mačem kojim ste jednim snažnim zamahom sasjekli opoziciju u korijenu. Udvaranje se izvodilo nešto lakšim udarcem pljosnatim dijelom oštrice ili, ponekad, drškom. Moderno doba našu muškarčinu smješta na velike ekrane. Obdareni krznom na prsima koje može izdržati težinu pune boce viskija, zvučnih imena kao *John*, *Jim*, *Doug* i *Butch*, šaka veličine kovačkih maljeva, te su junačine uvijek spremne na klasični dvoboj od tisuću udaraca sve dok jedan ne posrne. I što će onda netko pomisliti kad mu *Broderbound* servira glavni lik nebeskoplavih očiju, beskrvnih usana i nježnih ruku, lik koji govori pet jezika, po profesiji je liječnik a odaziva se na ime *Robert*? Well, svi pravi frajeri mogu se vratiti *Turoku*, a ostatak nas emancipiranih spreman je uroniti u svijet Europe početkom stoljeća, kad je sve bilo tako romantično.



Toliko o nježnim umjetnicama zaokupljenim jedino višim stvarima.

### Priča o Robertu Cathu

*Robert Cath* ima prošlost. Podrijetlom Amerikanac, svojim se ljekarskim pozivom bavio u domovini dok mu zbog uporabe alternativnih metoda liječenja neki mrgodni ljudi nisu to zabranili. Potom se preselio u *Irsku* i neko vrijeme živio u miru, dok ga opet nisu sustigle nevolje. Slučajno se zatekavši na mjestu političkog ubojstva, pokušao je izliječiti žrtvu. Ne samo da mu to nije uspjelo, nego su ga brže-bolje optužili i opet je bio prisiljen bježati. Stoga je drage volje prihvatio poziv *Tylera Whitneya*, prijatelja iz mladih dana, da mu se pridruži u *Orient Expressu*, gdje bi pričajući o starim danima usput vidjeli i malo svijeta. Naravno, da je sve išlo glatko, ne bi ni bilo priče. Jedva uspjevši upasti u vlak, *Cath* pronalazi *Tylerov* odjeljak, no umjesto prijateljskog zagrljaja dočekao ga je *Tylerov* krvavi leš. Budući je već tražen od policije, *Cath* uzima *Tylerov* identitet i odlučuje sam pronaći ubojicu. Vaša misija nije nimalo laka. Šetajući vlakom, upoznat ćete ostale putnike polako otkrivajući njihovu prošlost i motive koji su ih doveli u vlak. Naravno, cijelo ćete se vrijeme kriti pod imenom *Tylera Whitneya*. Da biste tu iluziju održali, morate otkriti detalje o poslu koji je *Tyler* trebao sklopiti tijekom putovanja i obaviti ga umjesto njega a da nitko ne posumnja u vas.
U povjerenju, možda ćete morati uprljati i ruke...

**Zanimljivost**

**Za svaki lik u igri (osim šutljive Taheene) trebalo je naći dva glumca, jednog koji bi posudio glas i jednog koji bi posudio stas. Autori su prvo potražili glumce s istaknutom strukturom lica i snimili ih, a nakon toga su na njihove animacije dodali glas glumaca čiji je materinji jezik ujedno i materinji jezik lika kojeg tumači. U ovoj igri nećete naići na Francuze s engleskim naglaskom.**

### Prvi pravi interaktivni film?

Sjećate li se silnih rasprava o interaktivnim filmovima? Od *It Came From The Desert* do *Wing Commandera* mnoge su se igre kitile tim imenom, no rijetke su to uspjele postići. Kako



Dobar dan, dobar dan. Unatoč pogledu dubokom kao ocean, Cath ipak ne može šarmirati baš sve ljude.

## "Cijeli je svijet predstava, a svi su ljudi glumci."





### Tyler Whitney before and after

**Neki ljudi jednostavno nemaju sreće. Tyler dijeli sudbinu svih filmskih likova čiju smrt svi očekuju. Trenutačno je u raju, karta sa Dizzy iz Starship Troopersa i ostalim bezimenim federacijskim vojnicima iz Star Treka.**



### Robert Cath

**Lijepog dečka Roba su zvali u Backstreet Boyse, ali je ponudu odbio jer preferira Scriabina.**



### Alexei Dolnikov

**Mladi ruski plemić koji se okrenuo revolucionarstvu. Rođeni anarhist, omiljen hobi mu je sastavljanje različitih BUM mehanizama! Problemi nastaju kad skuži da je u vlaku što ga kani raznijeti i njegova ljubav iz djetinjstva..**



### August Shmidt

**Potekao iz srednje klase pa mu je cilj zaraditi mnogo novaca i uspeti se klasu više. Ako pritom treba skrenuti s puta političke ideologije svoje zemlje, das ist kein problem. Liječi dušu umjetnošću i šampanjcem.**



### Mahmoud Mahkta

**Iako govori jedino arapski, već prema izrazu lica možete zaključiti što misli o vama, pogotovo pokušate li ući u jedan od šest odjeljaka koje čuva. Tko se krije unutra? Arapkinje, no možete biti sigurni da je Mahmoud za njih zainteresiran samo profesionalno. Njegov šef se pobrinuo za to.**



### Grof Obelensky i Tatiana Obelenskaya

**Djed i unuka različiti kao dan i noć. Već na samom početku igre bit ćete svjedokom zanimljivog prizora, kad on provjerava njezinu vjernost crkvi, a ona izmjenjuje poglede s mladim Rusom...**



### Sophie de Bretheuil & Rebecca Norton

**Rebecca potiče iz višeg društva, piše novele i drame. Sophie joj se pridružila u Parizu i otad su nerazdvojne. U slobodno vrijeme maštaju o Grčkoj i čitaju pjesme starogrčke pjesnikinje Sappho s otoka Lezba.**



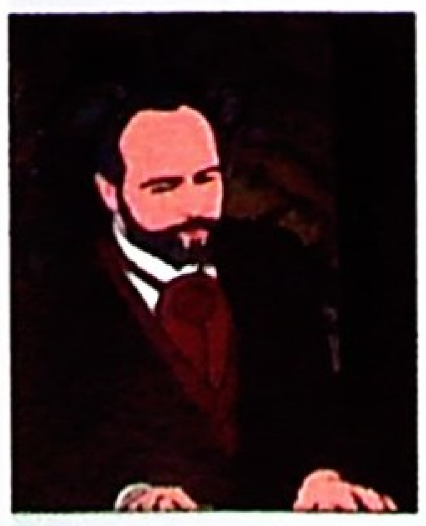
### Anna Wolff

**Zadivivši u Parizu mjesno plemstvo svojim interpretacijama Liszta i Chopina, Anna se vraća u Austriju. Vrlo je bjelodano njeno poznanstvo s herr Shmidtom, no Cath sumnja u njene motive.**



### Miloš Jovanović i Vesna Savin

**Srpski revolucionari. Ne komuniciraju s ostalim putnicima više nego je potrebno, zajedno sa još dvojicom mladih radnika putuju povučeno i odvojeno od ostalih, ali Robert Cath će vrlo brzo zaokupiti njihovu pozornost.**



### Kronos

**Najtajnovitija osoba u cijelom vlaku. Navodno potiče iz Afrike, no nitko ne zna pravi izvor njegova bogatstva. Putuje u privatnom vagonu na kraju vlaka. U svakom trenutku zna više od drugih, no ja ne bih vjerovao nekomu tko se umjesto imenom i prezimenom predstavlja samo jednom riječi -Kronos.**



### Taheena

**Kronosova egzotična tjelohraniteljica je šutljiva, učinkovita i smrtonosna. Unatoč zdravom razumu, Cath će s njom više puta ukrstiti putove.**

bih prekinuo silna prepucavanja, reći ću odmah: *The Last Express* je prvi pravi interaktivni film! Ne zbog FMV animacija, kojih gotovo i nema u ovoj igri, nego zbog toga što su producenti ugradili sve elemente filma u nju. Završni rezultat je upravo zapanjujući spoj umjetničkih crtarija, art-animacija u 2-3 FPS-a koje podsjećaju na listanje stripa i dinamičnog okoliša koji nije linearan kao u većini ostalih avantura – ukratko, svi elementi funkcioniraju kao jedinstvena i zaokružena interaktivna filmska cjelina. Okruženje je apsolutno realistično i tako detaljno napravljeno da to već graniči s manijom. Riječi glavnog grafičara to i potvrđuju: *svaki je element vlaka prikazan do najmanje pojedinosti, nisu zaboravljeni čak ni vijci.* Na savršenu grafičku rekonstrukciju vlaka dodana je bogata zvučna podloga i svi detalji okružja u kojem se nalazite. Sam engine za zvuk u sebi uključuje i inteligentan sustav promjene zvuka ovisan o udaljenosti od izvora. Primjerice, ako ste u vagonu u kojem se istodobno vode dva razgovora, bolje ćete čuti onaj bliži. Struktura ove igre se razlikuje od klasičnog stila avanture. Kako bi što bolje simulirali stvarnost, programeri su u *The Last Express* ugradili "script engine", koji mijenja priču tijekom igre ovisno o akcijama koje ste izveli u pojedino vrijeme. Iako je kraj igre uvijek isti, igrači do njega mogu doći različitim putevima, što je još jedan argumenat tvrdnji da je ova igra prvi pravi interaktivni film. Takva struktura igre povlači za sobom i nedostatak često korištene *save-game* opcije. Naime, u ovoj igri igrač u svakom trenutku može na poče-tnom ekranu vratiti vrijeme unatrag i poći nekim drugim putem promijenivši događaje i tijek cijele igre. Znači, ako zabrljate, možete se vratiti i promijeniti stvari. Even better than the real thing.

No, završimo hvalospjev; ukratko: nabavite igru. Zašto? Jednostavno zato što je *The Last Express* pravo umjetničko djelce koje



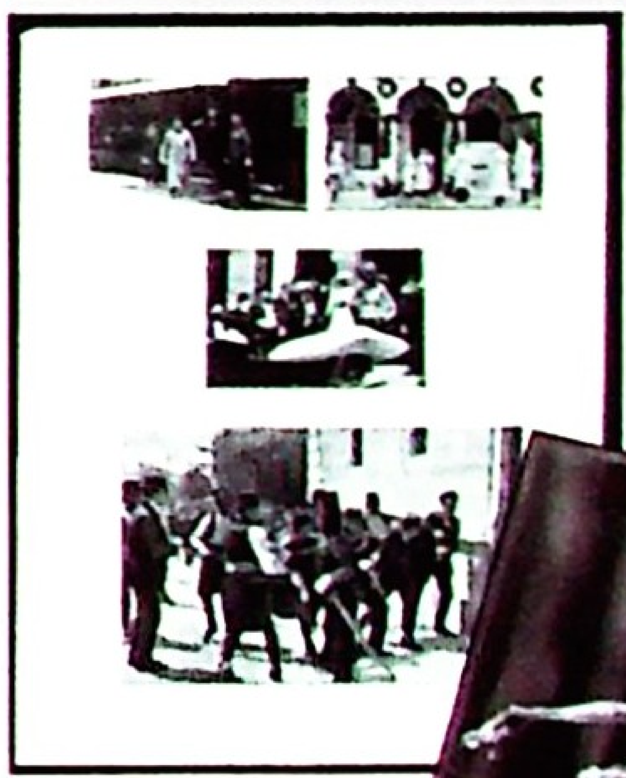


**Naoko nevažan, ovaj tip će vas oraspoložiti jednim sočnim 'Merde!' otkrivši da mu je netko (hmm...) ukrao raspored putnika...**

ima *ono nešto* – ne govorim samo o igrivosti, nego i o sposobnosti igre da vas cijeloga uvuče u svijet koji danas više ne postoji, a ne bi trebao biti zaboravljen.

### Zlatno doba Europe

**Doba kad je naš kontinent bio centar svjetskih kulturnih događanja. Doba velikih izuma, prvog leta braće Wright, Pierrea i Marie Curie. I prvog svjetskog rata.**





### The Last Express — *Avanutra*

**Proizvođač** *Smoking Car* — **Izdavač** *Broderbound*

- stripovska animacija (otprilike 3 FPS-a)
- traži navikavanje

**91**

- izrazito inovativan grafički stil
- Nevjerojatna atmosfera
- art izvođenje

Uz Blade Runnera i Monkey 3, vjerojatno najbolja avantura na tržištu. Preporučuje se svima koji traže originalnost!

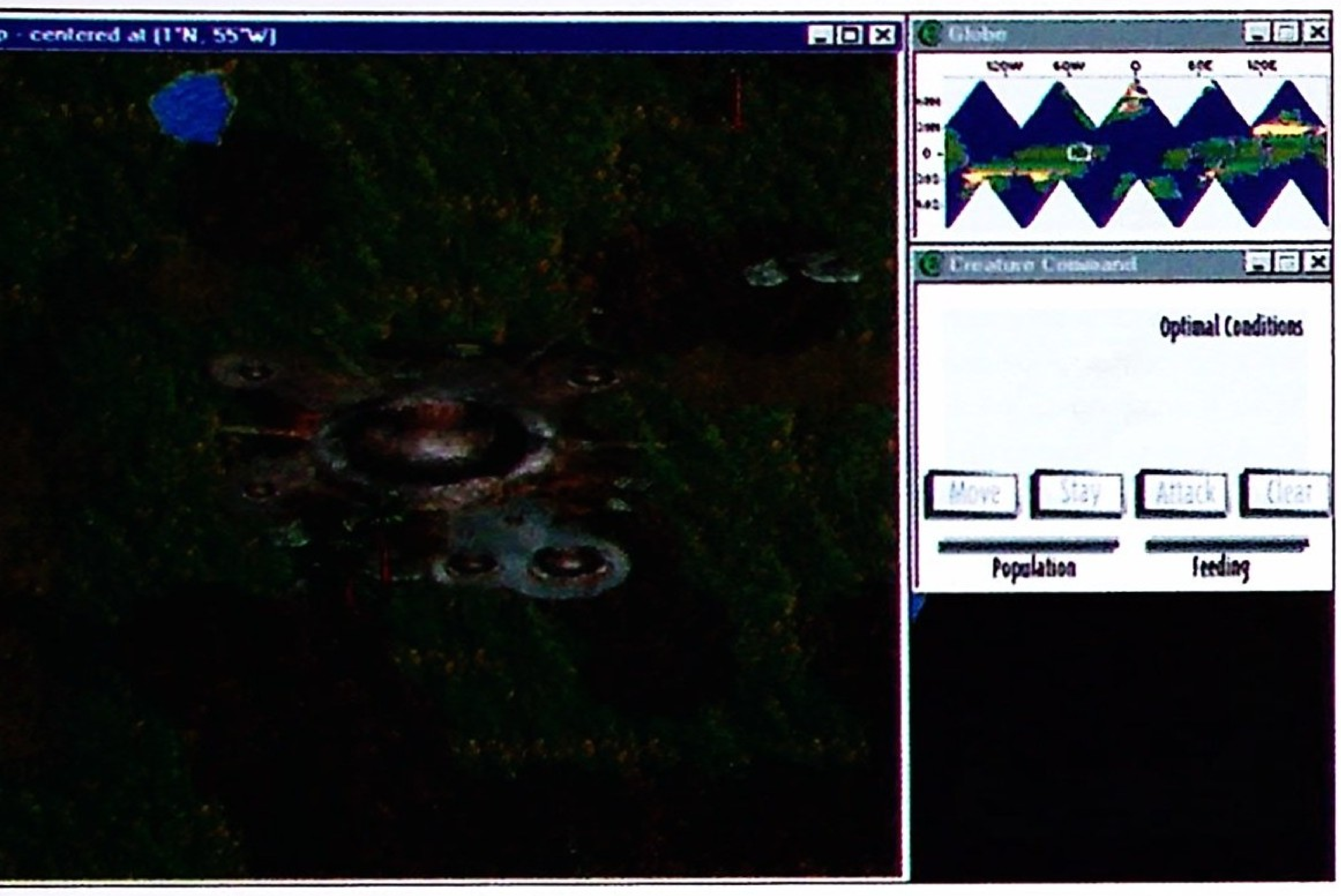
**Preporučena konfiguracija**
- P90
- 16 Mb

| Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|
| [x] PC | [ ] 3Dfx | [ ] Internet |
| [ ] PSX | [ ] PowerVR | [ ] LAN |
| [ ] N64 | [ ] Direct 3D | [ ] Modem |

# Evolution

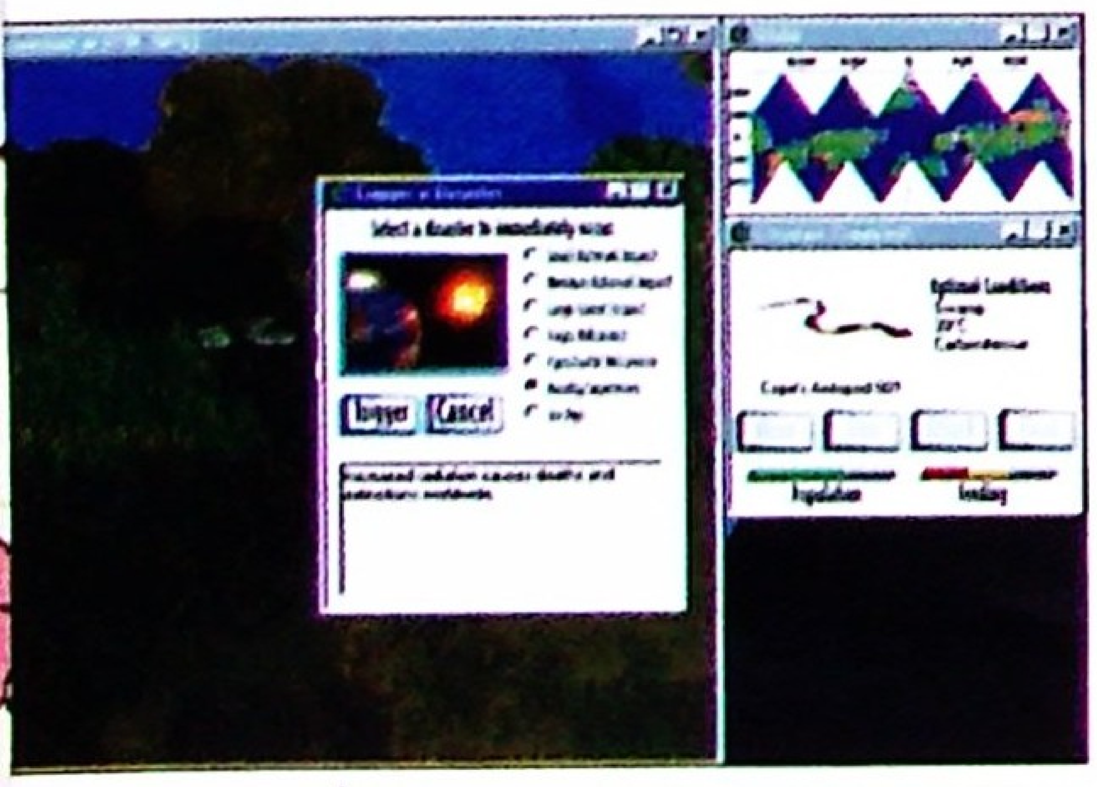


***Dosad ste se u ovom časopisu načitali svakakvih recenzija: originalnih, smiješnih, ozbiljnih, suhoparnih, šablonskih, dosadnih, ali da recenzija igre u 6000 znakova može biti i mali fakultetski elaborat nisam vjerovao sve dok nisam otkrio filozofsku crtu u osobnosti Krešimira Lauša – pogotovo kad je isti pod blagotvornim utjecajem manje količine alkohola. Pročitavši njegovu recenziju, jedino što možete reći je: "bravo kolega, dajte mi indeks".***




**Originalni pristup tzv. Sim God igrama. Ovdje nema krvi i demona jer glavnu ulogu sada ima životinjski svijet**

Svaki si mladi čovjek u određenom životnom razdoblju, kad mu počnu rasti dlake na određenim dijelovima tijela, a hormoni polude, uputi barem jedno od sljedećih pitanja: *otkuda sam došao, što mi je činiti, kamo idem?* Tražeći odgovor na prvo pitanje, ne mislimo pritom na tipične motive pijanih roda, usmrdjelog kupusa ili poluludih doktora koji nas iščupaše iz majčine utrobe, nego na malo dublja, arhetipska pitanja našeg prapostanka. Ljudski je rod dosad našao gomilu odgovora: pomakom nožnog prsta stvorio nas je sam dragi Bog, Zemlju su ljudima oprašili *Mulderovi* izvanzemaljci a tu je i poznata *Darwinova* teorija evolucije, procesa postupne selekcije i razvitka. Upravo je potonja ideja osnovna tematika ove igre, što bi ruku na srce, ipak više pristajalo nekakvoj prašnjavoj enciklopediji nego komadu zabavnog softvera, pa vas već u početku moram upozoriti da će se ovaj proizvod svidjeti tek određenom krugu ljudi.



**Kakav biste to Bog bili kada ne biste imali priliku kontrolirati prirodne nepogode i razvoj životinjskih vrsta...**

## Evoluirajte

Teško je definirati ulogu koje se prihvaćate zaigravši *Evolution*. Neki bi rekli da je to uloga Boga, slično kao u *Populous* igrama, no po mom mišljenju, ova je igra svojevrsna personifikacija prirodnog reda i sveprisutnog ustrojstva svemira. Drugim riječima, svaki put kad se prihvatite posla preuzet ćete posao prirodnih sila i katastrofa, evolutivnih procesa i razvoja života kao takvog. Brinut ćete se za svoj dio planeta Zemlja i upustiti se u evolucijsku borbu protiv *drugih igrača* (računalno ili ljudski kontroliranih) koji također predstavljaju dijeliće životnih zakonitosti. Zemlja će biti vaš poligon i laboratorij, a eksperimenti razvoj i grananje života koji ćete u real-timeu nadzirati od pojave prvih kopnenih životinja pa do razvoja inteligencije. Osnovni cilj i način koji će vas dovesti do pobjede je da na kraju određenog razdoblja imate više *biomase* (količine života) od vaših suparnika ili pak da prvi razvijete inteligenciju. Vidimo, dakle, ideja je uistinu jedinstvena i originalna no kako to funkcionira u igri? Well, na početku će vam biti dodijeljeno nekoliko skupina primitivnih životinja koje naoko bezglavo bauljaju no one se zapravo hrane, istražuju teren i traže najpogodnije tlo za preživljavanje (temperatura, hrana, vlaga) u zadanim radijusima kretanja. Što se bolje nahrane, više će ih biti pa ćete ih povremeno morati usmjeriti na odgovarajući teren. Također se morate brinuti da vaši životni oblici (ako igraju ulogu plijena) ne nalete na područje gdje dominiraju neprijateljski grabežljivci jer ćete doći u opasnost od izumiranja. Na cjelokupan život planete utječu i različite prirodne katastrofe koje možete i sami prizvati, ali te mjere čuvajte za slučajeve krajnjeg očaja. Svi navedeni izvanjski utjecaji i interakcija života utječu na brojnost i snagu vaše populacije, a na vama je učiniti sve kako bi baš vaša izašla kao evolucijski pobjednik.

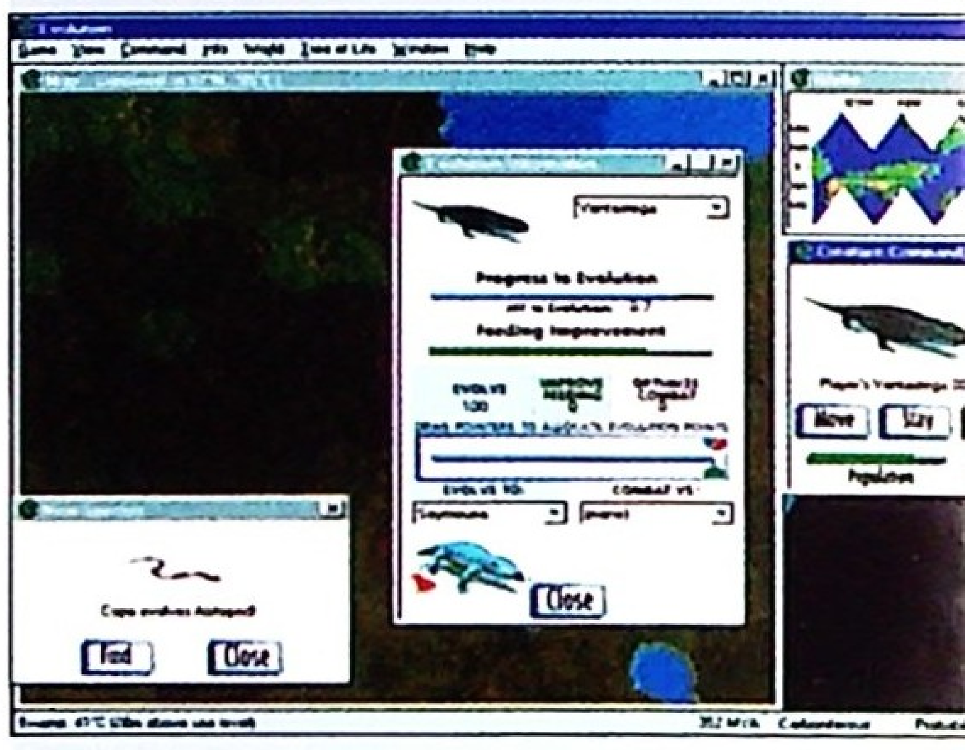
## Upravljajte

Da biste to postigli, na raspolaganju vam je tek nekoliko metoda utjecaja i interakcije koje se svode na određivanje kretanja, radijusa hranjenja i razvoj pojedinih životinjskih skupina. Razvojem određujete u čemu će vaša vrsta najbrže napredovati - u hranjenju, obrani (protiv koje vrste) ili u evoluciji (u koji oblik). Čim razvijete neku vrstu (za svaku će biti navedeno nekoliko smjerova razvoja), odmah blokirajte taj razvojni put neprijatelju (treba biti oprezan i dobro osmisliti put evolucijskog napretka da biste postigli cilj i da ne biste zapali u slijepu ulicu života). Divota je što igra obuhvaća oko 160 3D renderiranih oblika života s karakterističnim zvukom i pripadajućim komadom teksta gotovo obrazovne vrijednosti. Razvijat ćete svašta, od dinosaura do prepelica, a kad napučite Zemlju svojim kreacijama, monitor će postati vaš privatni zoološki vrt. Ali... ( uvijek taj ali) iako je igra nedvojbeno originalna, ne znači da je i strašno igriva i zarazna: ipak ste, više-manje, ograničeni u ujecaju na cjelokupnu igru a i nema se baš bogzna koliko toga za učiniti. Sve se svodi na donošenje osnovnih odrednica, poslije čega cijela priča (bez obzira na povremene katastrofe, promjenu lica Zemlje zbog tektonike ploča itd.) ide svojim tijekom pa se osjećate više poput promatrača nego igrača. Kompletna se igra bavi ipak samo jednom, donekle ograničenom, idejom pa se dužim igranjem sve svodi na isto, samo na razvijenijem evolucijskom nivou. No bez obzira na to, igra ipak ima dosta toga za ponuditi kako na igračkom, tako i na (gulp!) obrazovnom planu. Stoga se iskreno nadam da je ovo tek prva zvijezda u galaktičkom jatu posve novih ideja i inovativnijih pristupa informatičkim igrama kao takvima.

### Prozorčići

**Kao što vidite, igra se odvija u zasebnim skalabilnim Win95 prozorima koje možete pomicati i raspoređivati po volji. Osobno mi takav pristup djeluje odbojno ali tko voli nek' izvoli. Dobra strana ovakve prezentacije je što će povećanjem razlučivosti rasti preglednost i igraća površina - spas za igrače s monitorima od 68" (kill those pixels)! U navedene prozore i pull- down izbornike natrpali su gomilu informacija i opcija koje uglavnom služe analizi stanja majčice Zemlje i samog života. Zbog mnoštva opcija i padajućih izbornika, koji će vam u prvi mah zagorčati život, učinit će vam se da je igra pretjerano komplicirana, ali tome nije tako. Bez obzira na jednostavnost osnovnih načina igre, savjetujem vam da ipak pročitate i te kako koristan i opsežan help, i prokušite osnovne fore... Shit, vi'š vraga: kad sam se raspisao o prozorčićima, ipak mi je palo na moju omekšalu pamet da Evolution i nije baš potpuno originalan - vuče neke idejne temelje iz prastarog Sim Eartha- ako niš' drugo i on je imao puno prozorčića, i to prije pojave Velikih Moćnih Prozora iz samog Pakla.**





### Evolution — *Simulacija razvoja života*

**Proizvođač** *Interplay*

**Izdavač** *Interplay*

- nizak stupanj interakcije i upravljanja
- dužim igranjem postaje repetitivna
- preozbiljna

**79**

- neupitna originalnost
- stabilna i korektna izvedba
- obrazovni karakter

Originalan, nadahnut i svjež proizvod, no kad bi više sličio igri, a manje Groilerovoj Životinjskoj enciklopediji, igrali bi ga svi, a ne samo Zeleni.

**Preporučena konfiguracija**
- P166
- 32 Mb
- Win95

**Platforme**
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

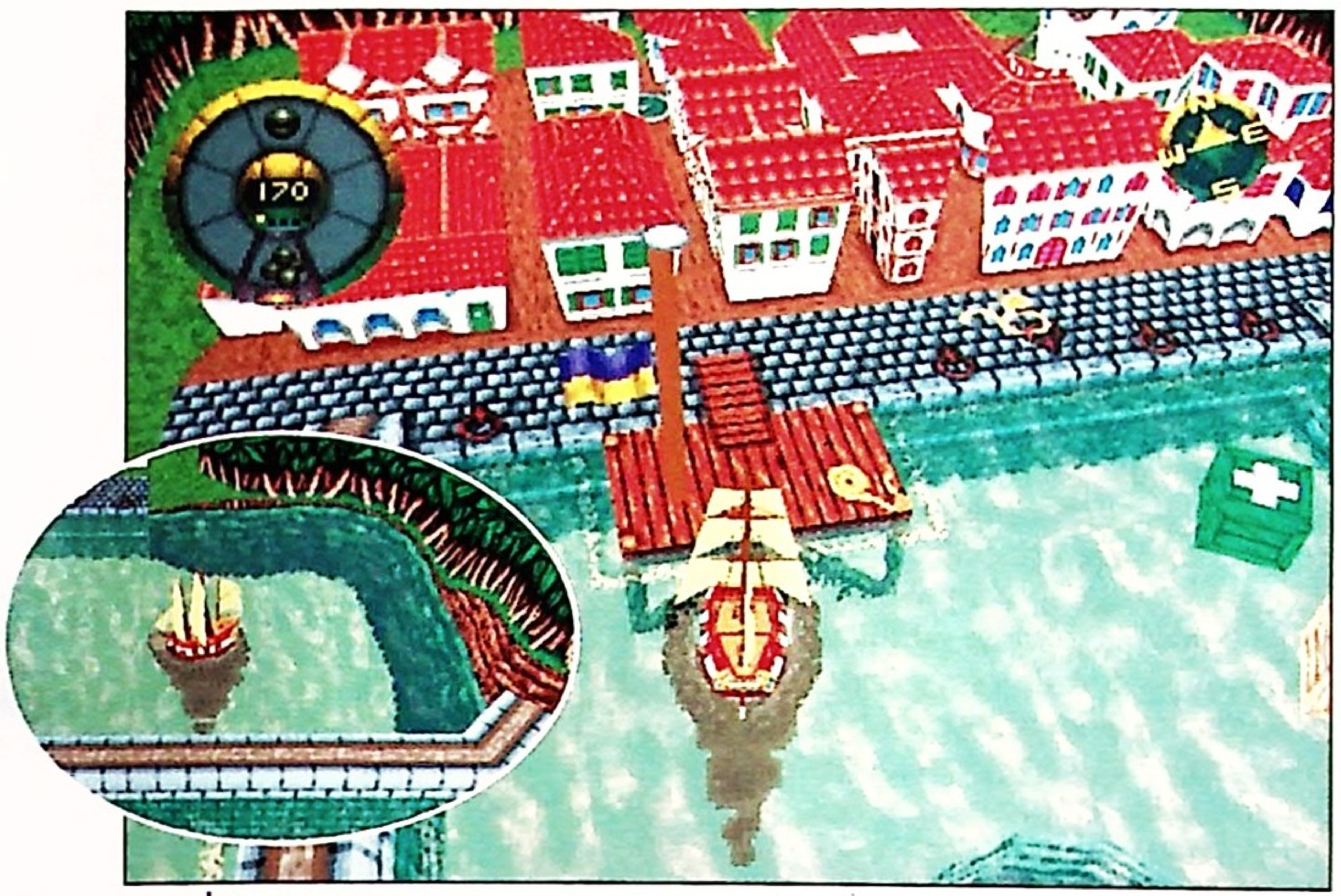
**3D ubrzanje**
- [ ] 3Dfx
- [ ] PowerVR
- [ ] Direct 3D

**Multiplayer**
- [ ] Internet
- [ ] LAN
- [ ] Modem



# Shipwreckers

**_Iskreno, već nam je svima u redakciji dosadio taj machoizam u igrama i fore samo za grubijane s viškom testosterona – kamo to ide svijet računalnih igara! Zbog toga smo u naše redove dovukli gđicu Kristinu Jeren (ne, nema nikakve veze s mojom omraženom redakcijskom osobom) da uvede malo reda i discipline u razuzdanu atmosferu i orgijanja u Petrinjskoj 11 (Rukavina, nadrapao si) te da unese svježine i žanskog šarma u ovaj naš macho časopis._**



**Kad naš brod plovi, plovi – i ribu looovi...**

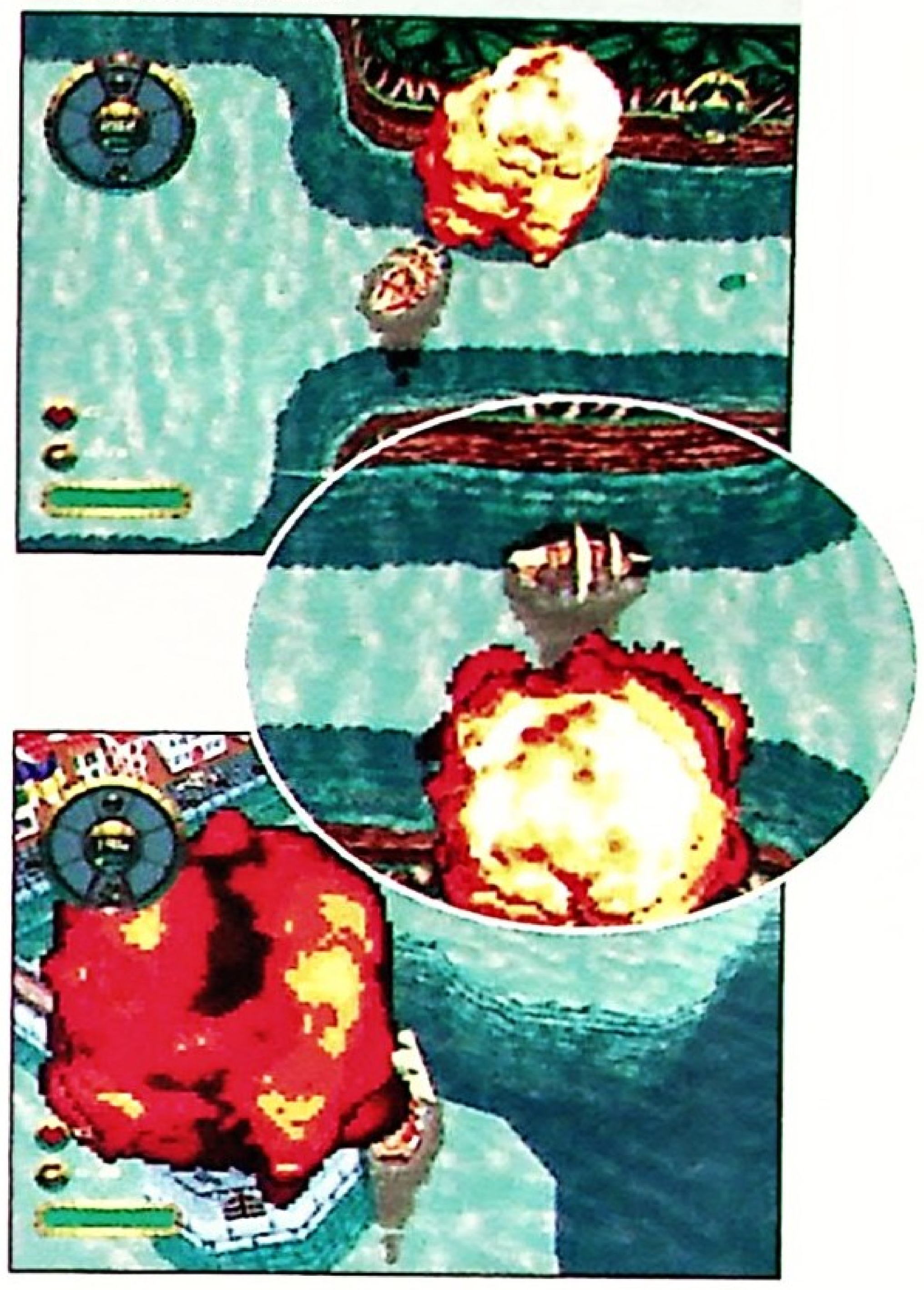
Nikad niste svjesni blaga što ga imate dok ga ne izgubite... Ne, nitko mi nije drmnuo *Versace* sunčane naočale ni *D&G* torbicu, nego sam, razmažena frendovim strojem, zaigrala *Shipwreckers* s malo slabijom 3D karticom *(Mystique)*. I gle čuda! Dok se gore spomenuti veselo smješkao i šuškao s novčanicama što mu ih je neki naivčina izbrojio za taj čarobni *Diamond Monster*, ja sam se sablažnjavala. *"Pa kakva je ovo grafika?!"* vrisnuh. Sve što sam čula iz druge sobe bilo je poluglasno hihotanje... Pa dobro, što je, tu je. Pravi se gusari ionako nisu zamarali tako nevažnim stvarima. Ono na što se najpohlepniji i najzlobniji (dakle najbolji) gusar treba fokusirati jest, naravno, zlato. I rum. No za nj ćete se morati sami pobrinuti. Dečki iz *Psygnosisa* osigurali su vam samo brdo kovčega sa zlatom, nevjerojatno napetu borbu (hm..), duhovitu sinhronizaciju malih debelih mornara u rozim prugastim majicama (obratite pozornost i na sound u opcijama, harr, harr) i nekoliko, u najmanju ruku, neobičnih sudionika (svemirski brod (?!) koji vam kidnapira mornare, bombastične ribe i tomu slično).

### Udri, razbij, pucaj, kradi...

Ali, kao pravi gusar, sve nepoželjne živine ili protivničke utvrde i brodove moći ćete uništiti odgovarajućim oružjem - ako ga stignete naći prije nego što oni napucaju vas. Naime, trebat će vam vremena da popamtite sve tipke što ih rabite (bar je meni trebalo). Ako vam se, nedajbože, i dogodi da se vaš brod zapali, brže-bolje spašavajte svoje mornare jer oni ne znaju plivati (to je valjda od ruma) a bez njih ćete malo teže ili nikako moći ploviti. Ako vam se posreći i uočite vodopad u blizini, trk do njega i dobro se otuširajte - vaša će barka biti kao nova. Ako u duši niste pravi nasilnik i razbojnik, ova igra nije za vas. Tko je još vidio raspekmeženog gusara? Udri, razbij, pucaj, kradi, nema druge. No, to ste vjerojatno već shvatili. Sama se igra sastoji u prelaženju nivoa, s ciljem osvajanja svih tvrđava, a multiplayer je koncipiran kao borba u areni. Ponuđeno je nekoliko "terena", a igrati možete čak sa četvero (ne)prijatelja. Napetost gladijatorskog okršaja možete povećati ograničenjem vremena. Ako ste ostali sami doma, vaši protivnici možda neće biti tako osvetoljubivi, ali će vas zato napadati zidno-montažni bacači plamena, pile, vrtuljci, papige (da, papige), topovi i ostali plodovi šaljivih kreatora ove igre. Svoju jahticu možete gledati s triju različitih strana, a postoji i karta koja se malo-pomalo otkriva vašim napredovanjem kroz igru. Pokretljivost barke je sasvim pristojna, a u napetim situacijama dobro će vam doći i dodatno ubrzanje (svom snagom po desnom CTRL-u). Putem, naravno, skupljajte svo oružje i energiju. (Mali savjet: kad uništite tvrdave u jednom bazenu, da bi se vrata otvorila, trebate se približiti jarbolu i objesiti gusarsku zastavu.). Od dosadnih tehničkih podataka navest ću samo da igra podržava *dolby surround* 4-kanalni zvuk i 3D ubrzanje preko *Direct 3D-a*. Preporučujem vam *Shipwreckers* želite li malo brze akcije i razbibrige, ali je nikako nemojte gledati na *Monsterici* pa potom igrati na ičem slabijem jer ćete umrijeti od jala.

### Lov na muškarčine

**Kad naš brod krene, krene – u lov na muuuškarčine... Onda se dogodi ovakvo rasturačina...**



**Shipwreckers** — *3D arkada*

**Proizvođač** *Psygnosis* **Izdavač** *Psygnosis*

- komande ponekad znaju biti zbunjujuće.

**74**

- odlični zvučni efekti
- intrigantan koncept
- izvođenje

Zgodna simulacija gusarštine. Igrivo, oku ugodno.

| Preporučena konfiguracija | | Platforme | 3D ubrzanje | Multiplayer |
|---|---|---|---|---|
| • P133 | • 3Dfx Voodoo | ☑ PC | ☐ 3Dfx | ☐ Internet |
| • 32 Mb | | ☐ PSX | ☐ PowerVR | ☐ LAN |
| | | ☐ N64 | ☑ Direct 3D | ☐ Modem |

HACK EXCLUSIVE 3/98

# Warhammer: Dark Omen

Damir Rukavina

**U dugotrajnom čekanju pojave nekakve igre koja sama po sebi i nije toliko "inspirirajuća" da dobije onakvu ocjenu kakvu zaslužuje (i ne govorim o 99%), u skupnoj konfuziji na stol mi je stigao review copy *Warhammer:Dark Omena*. O čemu se naime, radi. Eto, ako ste možda čitali neki od prošlih brojeva, vjerojatno ste naišli na moju najavu *Dark Omena*. Stoga, ako ste imali sherlockholmesovsku intuiciju, dobili ste dojam da me se demo vrlo dojmio. Osim toga, predpostavljam da su imitacije poput *Mytha* i *LOM* skoro u potpunosti pod sjenom ove igre, i da; sve mi se čini da će se raditi o preporuci mjeseca. Drugim riječima: narode, ovakvu igru još nikad niste vidjeli. Ne želim se previše razvikivati, ali ću samo reći da je grafički engine toliko dobar da boli. I među ostalim, trebam nešto ostaviti za recenziju za sljedeći broj jer ZAISTA ne znam što ću strpati na tri strane.**

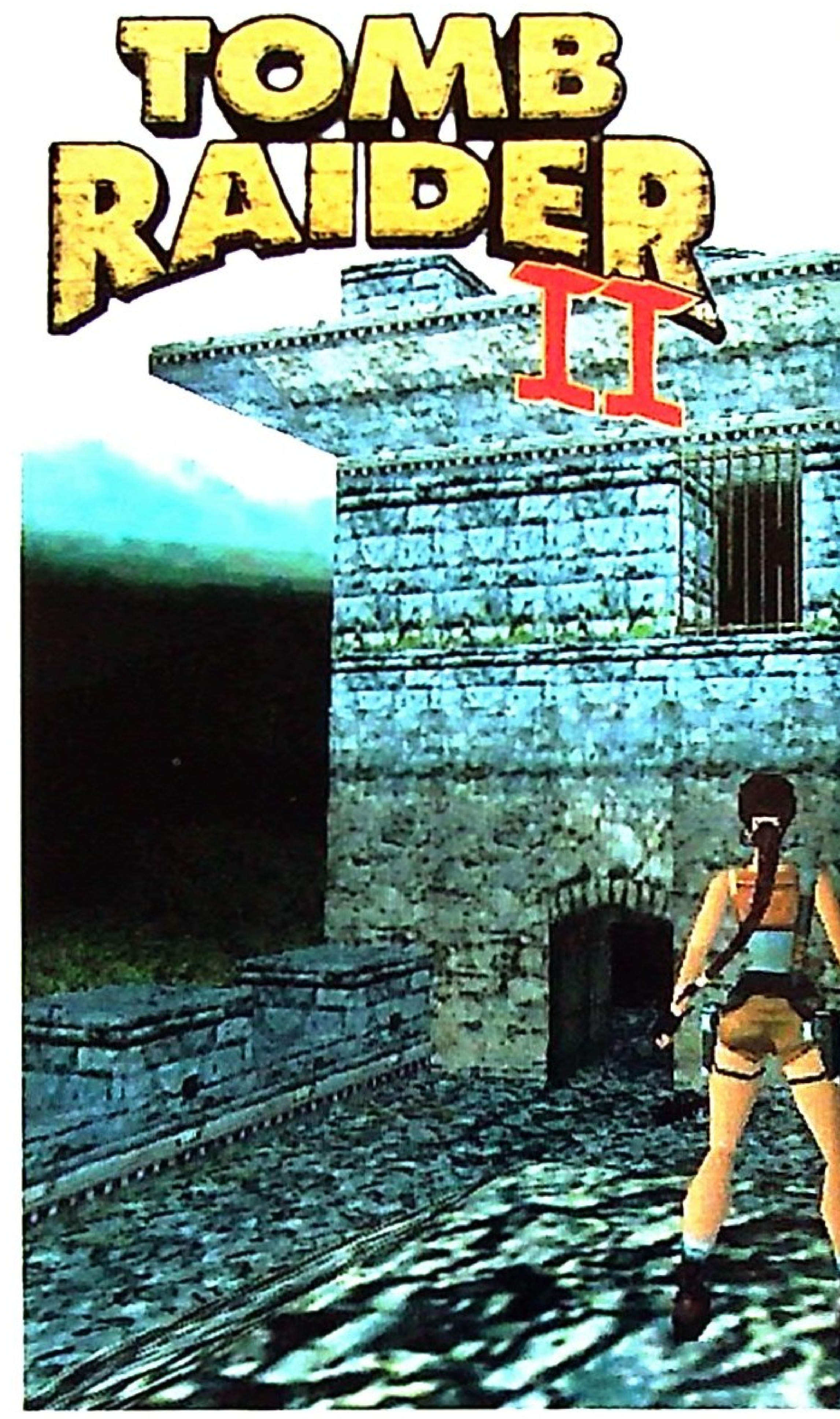




***Tomb Raider 2 – igra jednako kompleksna, zanimljiva, intrigantna i mistična kao i Lara Croft, igra čiji prohod ne bi stao ni u nekoliko uzastopnih brojeva Hackera, igra s toliko skrivenih fora, detaljčića i taktika za koje niste ni znali. Upravo stoga, da bismo rasvijetlili neke skrivene kutke ove prekrasne igre, zatvorili smo Krešimira Lauša na mjesec dana s Larom. Dobro se oznojio i pripremio vam savjete koji će vam itekako koristiti ako budete dovoljno hrabri i pokušate završiti ovu fenomenalnu igru***

# Tomb Raider 2








Borba, u Jedinici shvaćena tek kao nešto što se mora, ovdje je na sasvim novoj razini. Osim životinja, sada ćete puno češće sretati i homo sapiense. Kao prvo, nikad ne snimajte status u borbi! U prvih nekoliko nivoa pokušajte biti što dalje od neprijatelja, na sigurnoj udaljenosti, pogotovo ako ih je više. Mudro je popeti se na višu platformu i istresti olovo iz visine. Najkorisniji pokret u borbi je okret u zraku. Trčite, skočite i, odlijepivši se od zemlje, pritisnite gumb za natrag - okrenut ćete se za 180 stupnjeva i izbjeći gada. Nenaoružani neprijatelji ne predstavljaju neku prijetnju, samo budite što dalje od njih. Čuvajte se onih s oružjem. Taktika za njih: načinite auto lock na neprijatelju i trčite oko njega. Pucajte na nj, održavajte razmak i pazite da negdje ne zapnete jer ako vas ulovi u malom zatvorenom prostoru, Larin auto lock će se zbuniti i gad će vas dotući. Najbolja metoda izbjegavanja je konstantno skakutanje lijevo-desno stalno pucajući iz oružja. U takvim situacijama bolje je rabiti obične pištolje jer izgubite li auto lock, nepotrebno ćete trošiti streljivo.

### *Racionalno sa streljivom*

Što se tiče izbora oružja i trošenja streljiva, zlatno pravilo, kao i u prvom dijelu je – štedite. Na slabijim i nenaoružanim neprijateljima rabite slabije oružje, a na većim mrcinama kombinirajte. Malo ga operite uzijem pa još metak-dva iz puške u crijeva i gad će pasti. Bolje tako nego ispucati 3 šaržera iz uzija i onda se cijeli nivo potucati s nekoliko puščanih patrona. Bacač granata uporabite kad je mnogo neprijatelja, ali i štedite. Kad se već suočite s više neprijatelja (ako nemate granate), nanišanite najbližeg, izdvojite ga iz skupine i riješite muka no u gužvi pazite da vam jedan mali programerski propust ne uništi dan. Naime, kad Lara ohladi neprijatelja, auto lock ostaje priljepljen za mrtvu metu, stoga nakon ubojstva otpustite pucanje i počnite ponovno prati po drugom neprijatelju. Što se tiče borbe pod vodom, to je druga pjesma. Lara je ovdje vrlo nesnalažljiva i slaba, pokreti su joj traljavi i tromi, a ni harpun (stalno vam manjka streljiva) nije osobito moćan. Stoga je vodene neprijatelje najbolje izbjegavati, a ako vam baš prepriječe put, namamite ih do izlaza iz vode. Pritom stalno plivajte cik-cak, da vas ne zakači harpun, a kada se jednom dokopate obale, izvadite pištolje i suhi dokrajčite gadove. U nekim situacijama to nećete moći (npr. nivo 40 - Fathoms), tada plivajte što dalje od njih (uglavnom mo-

## Nježno s Larom

**Što se tiče pokreta, oni iz prvog dijela zadržani su i ovdje ali su mnogo precizniji i lakše ih je izvesti, a dodani su i neki novi. Donosimo listu najčešće rabljenih pokreta i savjetujemo vam da ih što bolje izvježbate jer će neke situacije u igri od vas zahtijevati apotekarsku preciznost na tipkovnici.**

**Skakanje** - osnovni Larin pokret, u kombinaciji sa **CTRL** služi za hvatanje na više nivoe. Kad se uhvatite za platformu, pritisnite **CTRL + SHIFT** i Lara će izvesti stoj na rukama. Kod skoga u vodu, opet **SHIFT** i Lara će skočiti na glavu. Kojiput je pametno prije skoka tipkom View promotriti situaciju i provjeriti jeste li na rubu.

**Skakanje unatrag** - najbolji način da zadržite razmak između vas i neprijatelja. Preporučujemo skakanje i pucanje istodobno.

**Penjanje** - Novi Larin pokret koji, iako spor, omogućuje veću slobodu kretanja. Tražite ljestve i zidove s drukčijim teksturama (cigla bez fasade itd.) i otkrit ćete nova područja. Stisnite **ALT** i Lara će se pri penjanju okrenuti i izbjeći neprijatelja.

**Hvatanje** - kod hvatanja je najvažnije odabrati pravi trenutak. Nemojte pritiskati **CTRL** ako ste predaleko ili preblizu platforme. Ako odnekud padate, stiskajte **CTRL**, možda vam se posreći pa se za nešto zakačite.

**Guranje** - ako ste zapeli, uvijek gledajte što bi se dalo odgurati ili odvući (zid u kaminu, kutije u skladištu itd.) i tako si oslobodite prolaz.

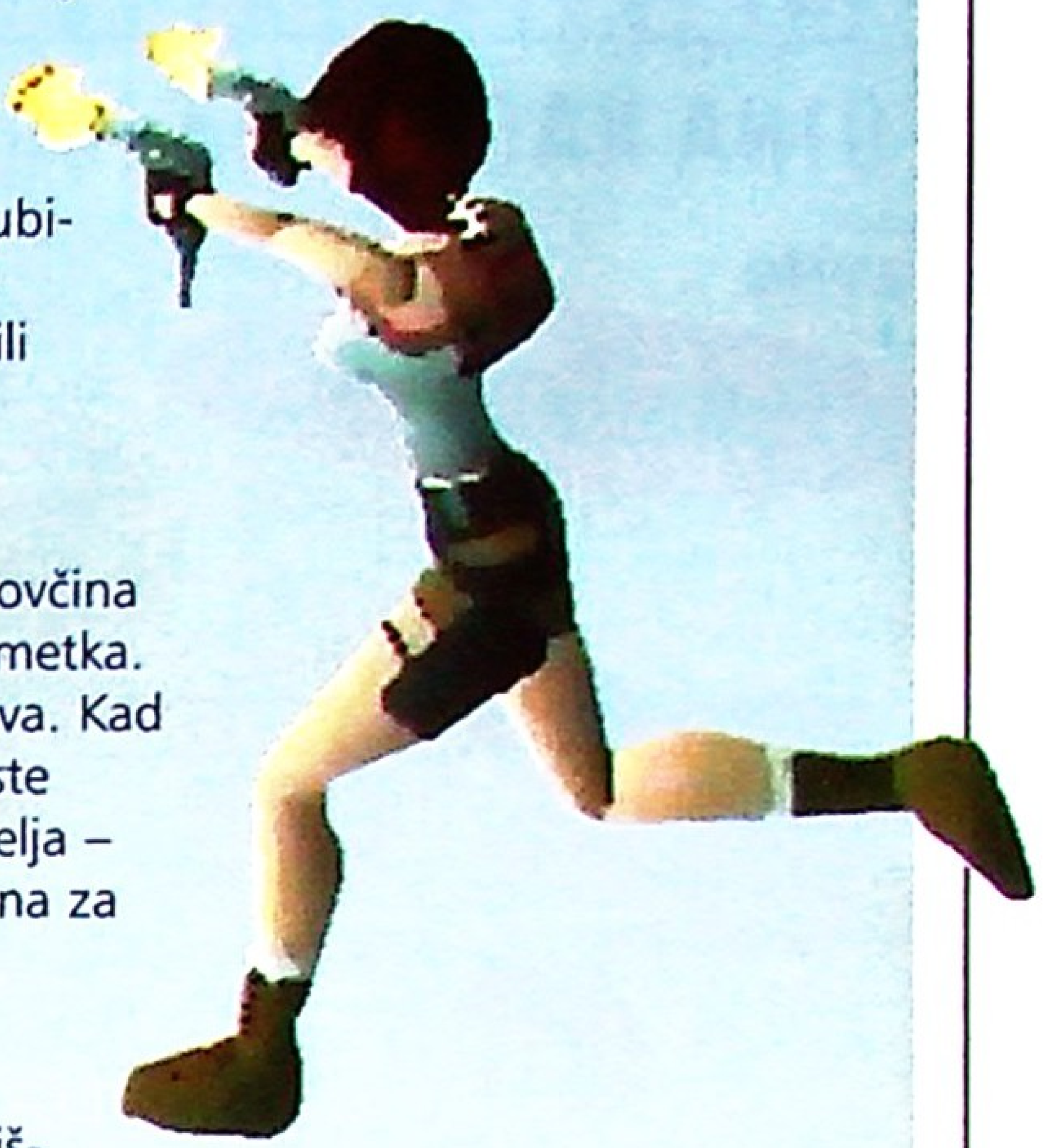
rski psi i baracude) i stalno pucajte, a smjer mijenjate jedino kad vidite da će vas ugristi.

### *Buć, buć*

Kad smo već kod vode, dobro je znati sljedeći trik. Kad dugo ronite i zrak vam je pri kraju, a znate da nećete stići do površine, iako ste je ugledali, ne prekidajte igru i ne učitavajte stari status nego učinite ovo: kad se Lara počne gušiti i energija joj počne polagano padati, pod vodom uzmite medipak i bit ćete na površini. Kojiput voda zna biti i od pomoći. Pošto svi znamo da je Lara vatrena ženska, nije čudo da se lako zapali. Kad joj kosica počne smrditi, potrčite do najbliže lokve i brižno njegovana frizura, i život, bit će spašeni. Nadalje, medipak nemojte rabiti često nego tek kad vam energija padne ispod polovice (mala pakovanja) ili se približi ništici (tada uzmite velika pakovanja). Status snimajte vrlo često (samo ne tijekom borbe) jer vas svaki čas nešto može ubiti i trajno udaljiti iz igre. U nivou sa snowbikeom (Tibetian foothills) pokušajte pogaziti što više neprijatelje jer je to učinkovitije i brže nego konvencionalnim načinima. Zapamtite: dok se vozite u snowbikeu ili gliseru (Venecija), pritiskom na tipku CTRL dobivate dodatno ubrzanje. Lara u vozila ulazi kad im se dovoljno približi, a izlazi skokom ustranu. Na svakom nivou pokušajte pronaći 3 figurice zmaja (stone, jade i gold dragon) jer ćete pri kraju nivoa biti nagrađeni (streljivom, oružjem, medipackom...). Nivoa je ukupno 17, pa ćete se i uz ove dodatne informacije prilično namučiti dok ih prođete. No zapamtite, trud se itekako isplati jer ćete stalno otkrivati nešto novo. Još ako imate i 3Dfx - gdje će vam biti kraj. Zasad toliko o Lari Croft 2, a ako vam ni ovi savjeti ne pomognu da završite igru, potražite kompletan korak-po-korak megalomanski prohod u specijalnom izdanju ovog časopisa - Hackeru Plus. I još jedan savjet: pripazite na Laru, pogotovo onih dana u mjesecu!



## Lara's got a gun



**Pištolj**
Osnovno i najslabije Larino oružje. Prednost je što je njegovo streljivo nepotrošivo pa ga rabite što češće. Najčešće u neopasnim situacijama, kad ubijate nenaoružane neprijatelje (ljude sa šipkama i životinje) ili pucate u vodu.

**Puška**
Solidno oružje. Prosječna lopovčina najčešće će pasti od drugog metka. Rabite je štedljivo zbog streljiva. Kad pucate iz puške, bitno je da ste dovoljno udaljeni od neprijatelja – morate imati dovoljno vremena za repetiranje pljuce.

**Automatski pištolj**
Brži je i ubojitiji od običnih pištolja. Njime ćete pokositi više gadova odjednom.

**Uzi**
Odlična stvar, ima veliki domet. Vrlo ubitačan i brz, rabite ga želite li izbjeći opasne situacije ili kad vam uzmanjka energije. No pazite, vrlo brzo troši streljivo a baš ga i nema na svakom koraku.

**M-16**
Oh, yes! Konačno ono pravo! Moćno oružje bez kojeg će vam posljednjih nekoliko nivoa biti nemoguće prijeći. Ima veliki domet, no metke guta brže nego Bezbolni iz Predatora. Rabite ga stoga samo u nuždi.

**Bacač granata**
Njam! Najsnažije boom! oružje u igri koje unosi malo quakeovske atmosfere. Pošto ćete za nj naći najmanje streljiva, rabite ga samo protiv onih kojima nisu dovoljna ni dva M-16 šaržera. Ne pucajte iz blizine jer se baš i nećete proslaviti.

**Flares**
Cool, ima ih k'o u priči! Osvijetlite si put noseći ih u ruci ili ih pak bacite u neku tamnu rupu da vas ne bi dočekala neugodna iznenađenja (npr. na grupu pohotnih puževa Lara-obožavatelja samoubojica.)prolaz.



## You like to watch, don't you





**Novinari Hackera su ovih dana bili u ekskluzivnoj prigodi napraviti mali photo session sa Larom Croft. Donosimo vam samo mali dio krasota koje nam je Lara pokazala, dok su one obnaženije fotke u vlasništvu naših recenzenata i nisu za daljnje pokazivanje. Barem ne dok se Lara ne pojavi na naslovnici Playboya.**

**OD SLJEDEĆEG BROJA** osvoji jednu od 100 vrijednih nagrada

# VELIKA HACKEROVA NAGRADNA IGRA

## JEDINA NAGRADNA IGRA U KOJOJ SE IZ BROJA U BROJ POVEĆAVA FOND NAGRADA!!!

**Pravila**

NAGRADNE IGRE

Nagradna igra traje kroz naredna tri broja Hackera. U svakom ćemo broju objaviti po jedan nagradni kupon koje morate popuniti, sačuvati i na kraju, **SVA TRI** popunjena kupona poslati na našu adresu redakcije najkasnije do **1.7.1998**. Imena dobitnika ćemo objaviti u srpanjskom broju Hackera.

### 1. nagrada RAČUNALO PENTIUM II

Moćno multimedijalno računalo. Opaka zvjerčica koja će pokrenuti svaku igru koju poželite!!! Za konstantnih 30 fps-a, brine se 3Dfx Voodoo čarolija!!!



### 2. nagrada DOLBY STEREO

Naoružajte se sa pet zvučnika i iskusite treću dimenziju zvuka!!!

### 3. nagrada SONY GLAZBENA LINIJA

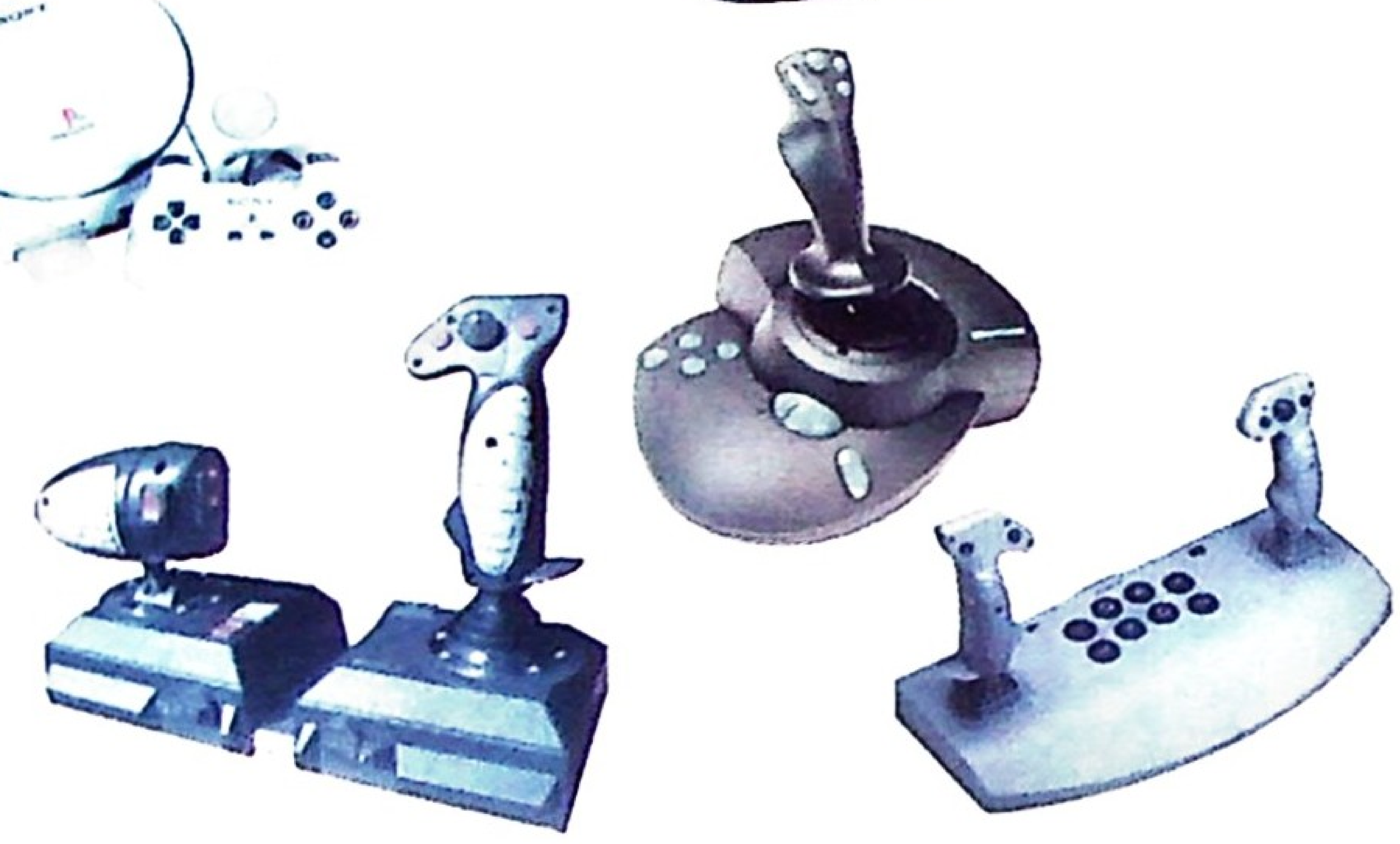
Probudite se!!! Vrijeme je za tulum!!!





**Sony Playstation** najpopularnija konzola sadašnjice
**Sidewinder Force Feedback Pro** Osjetite potres u ruci!!! Odličan Microsoftov joystick, novitet koji još nije stigao na hrvatsko tržište.
**Squadron Commander joystick** jedna u nizu poslastica koju nam je pripremio poznati Quick Shot. Do sada na našem stolu a uskoro možda u vašim rukama.
**Sony Analog Joystick** najnoviji Sonyjev slatkiš za vlasnike Playstationa ili bolje reći ovo je najbolje što trenutno postoji za Playstation!





**Yamaha zvučnici, 3Dfx kartica ,Ink jet pisac Cannon, 15" Philips monitor, Originalne igre, Originalni posteri, Paketi igara, Informatička literatura, Windows Academy audiovizalna metoda učenja: Excel, Windows 95, Internet, Microsoft Word**

....i još mnogo korisnih i zanimljivih nagrada...

## HACKER JE RASPRODAN??? KAKO SIGURNO DOĆI DO PRIMJERKA ZA SUDJELOVANJE U NAGRADNOJ IGRI?

Ovog smo puta mislili na sve. S obzirom na to da nam se ponekad žalite kako su brojevi Hackera rasprodani, i ovoga puta očekujemo povećano zanimanje čitateljstva. Stoga smo vam odlučili omogućiti posebnu pretplatu na ČETIRI naredna broja u kojima su kuponi nagradne igre kako biste bili sigurni da ćete doci do željenih brojeva i to bez plaćanja poštanskih troškova!!! Ako se pak zbog uštede i besplatnog izdanja "Hacker plusa" odlučite u vrijeme trajanja nagradne igre pretplatiti na Hacker, svaki novi pretplatnik svoj pretplatnički kupon može iskoristiti kao JOCKER kupon za jedan od brojeva koji mu nedostaju za sudjelovanje u nagradnoj igri. Dakle, brojeva neće nedostajati a neće nedostajati ni nagrada
**igraj, igraaaaj, igraaaaaj...**

**PRETPLATNIČKA AKCIJA** *Za 100 kuna više od 100 nagrada*

**Specijalna pretplata na četiri broja HACKERA**

**DA, želim se pretplatiti na četiri naredna broja HACKERA (brojevi 36, 37, 38 i 39)**
**4 broja x 32 kn = 128 kn -20% = 100 kn**

**Ime i prezime:** ______________________________

**Ulica i broj:** ______________________________

**Pošta i grad:** ______________________________

**Tel/fax:** ____________ **E-mail:** ____________ **JMBG:** ____________



# The Curse of Monkey Island

## Drugi dio

***Luka "Guybrush" Mihaljević** vam u ovom broju donosi drugi dio prohoda rado igrane igre u Hrvata za koju smo dobili skoro najviše pisama u kojima pod prijetnjom napada na našu redakciju zahtijevate prohod od A do Ž. Kažemo skoro zato što po učestalosti vaših prijetnji najubjedljivije vodi Broken Sword 2, čije vam rješenje za sljedeći broj stiže iz pera **Mislava "very-bad-mana" Mataije**. Nije li život krasan ovih dana?*



### *4. The bartender, the thieves, his aunt and her lover*

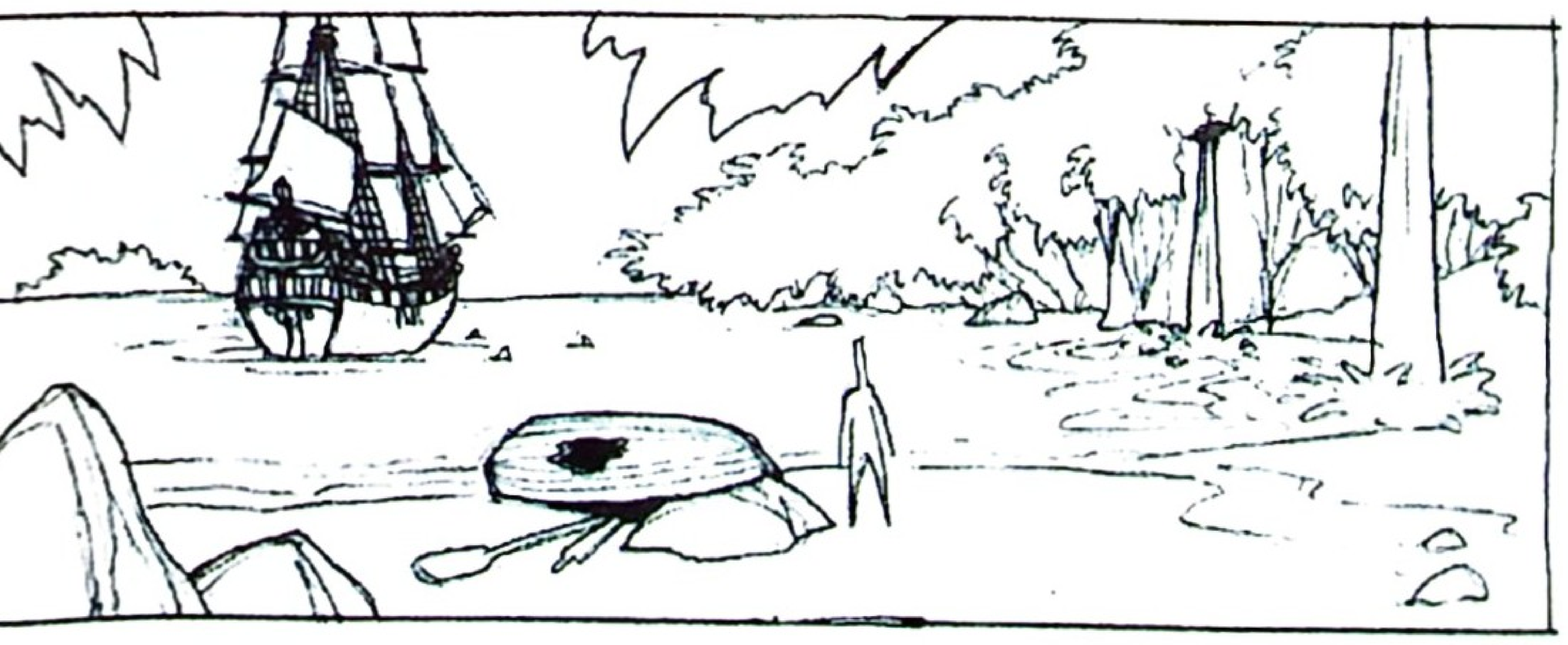
Stigavši na otok Blood, pokupite iz pijeska bocu i produžite u hotel. Razgovarajući s gatarom, nagovorite je neka vam gata. Čim vam složi pet karata sa simbolom smrti, pokupite ih. Za bartendera morate smiješati nekakav desalkol (nažalost, ovo nije plaćena reklama), a sa barske stolice (pokraj šanka) uzeti jastuk. Pođite na groblje i prođite sve grobnice, doći ćete do stare kućice ispred koje leži pas. Dajte mu kosti i pokupite nekoliko dlaka. Uzmite bat (mallet) i dlijeto (chisel). Otiđite na plažu i pronađite gnijezdo na drvetu, a ispod njega postavite jastuk. Mlatnete li batom po drvetu, ispast će jaje - uzmite ga. Otidite do vjetrenjače i ispred ulaza otrgnite pepper mill. Vratite se u hotel te jaje, dlaku i pepper mill dajte bartenderu kojeg muči mamurluk. Razgovarajući s njim, saznat ćete da je dijamant na otoku Skull, a prsten u grobnici njegove obitelji. Da biste došli do prstena, morate umrijeti. Dlijetom otvorite Head-B-Clear (desalkol) i smiješajte ga s naručenim pićem – sad kad ste službeno mrtvi, budite se u grobnici. Dlijetom otvorite lijes i pokupite čavle s ruba. Otvorite li ga u sredini, čeka vas iznenađenje (hm, opet!). Vrativši se u hotel, razgovarajući s bartenderom doznat ćete da jedino kao član njegove obitelji možete ući u obiteljsku grobnicu. Ako se i predstavite tako, neće vam povjerovati ne budete li poznavali obiteljsku povijest. Popnite se na kat i otvorite prva vrata. Batom zabijte čavao (lijevo od vrata) u zid. Izađite iz sobe i pokupite čavao s poda. Otiđite u sobu niže, niz hodnik, povucite krevet i čavlima ga prikucajte za pod. Uzmite knjigu o povijesti obitelji Goodsoup. Vratite se bartenderu. Sada, kad ste član obitelji Goodsoup, otiđite na groblje i kupite životno osiguranje od Stana plativši ga zlatnim zubom. Vratite se u hotel i ispijte onaj ubojiti koktel. Kad se nađete u grobnici, pogledajte kroz pukotinu u zidu (da, da, tako je to nekad izgledalo). Čim sretnete Minnie, malo s njom popričajte. Krenite još dublje u grobnicu, dok ne sretnete Murraya (ona mrtvačka glava s početka igre). Uzmite i njega i polugu što viri iz groba. Kroz rupu u zidu vidjet ćete Morta na drugoj strani. Neće vas pustiti iz grobnice dok ne dokažete da ste mrtvi (!). Pomoću kosturkove ruke uzmite lampu sa stola i stavite je na poklopac groba. Uporabite li Murraya i svijetiljku, preplašit ćete Morta i on će vas pustiti van. Vratite se u hotel i uđite u prostoriju pokraj neonske reklame - ondje ćete naći potvrdu o vašoj smrti. Dlijetom otrgnite komad sira i pokupite magnet s hladnjaka, sa šanka uzmite posudu (jar). Popnite se na kat i uđite u sobu gdje je kostur. Polugom (crowbar) načinite rupu u zidu i izvadite čavle kojima ste zakucali krevet (leti, leti..). Pokupite zaručnički prsten i uputite se na groblje. Posjetite Stana i unovčite svoje osiguranje, zatim pođite ususret svjetlima u podnožju vulkana (strange lights) – stići ćete u selo ljudoždera-vegetarijanaca. Ondje pokupite sve što možete i uporabite auger sa large block of tofu (što god to značilo). Krenite ka drugom izlazu iz sela i popričajte s "vegetarijancem". Na glavu stavite masku (tofu s rupama) i odgledajte ceremoniju prinošenja žrtve. U vulkan ubacite komad sira iz hotela (hehe). Vratite se u hotel i ostatak sira stavite u posudu na roštilju. Otopljeni sir odnesite Haggisu, u zamjenu ćete dobiti losion za ruke (prvo morate porazgovarati s Haggisom o tom losionu, inače nećete moći podići posudu). Posjetite Elain i







losionom namažite prsten. Kad ga povučete, on će eksplodirati. Posudu (jar) iz hotela morate napuniti slatkom vodom iz bačve (naći ćete je na vrhu vjetrenjače). Dlijetom izbušite poklopac i vratite se do Elain. Posudu sa slatkom vodom stavite na panj i čim se napuni krijesnicama poklopite je poklopcem. S ovakvom svjetiljkom otiđite do svjetionika i, uf, valjda vam je jasno. Otiđite do plaže i pokušajte nagovoriti tipa da vas preveze čamcem na otok Skull. On, nažalost, to ne želi učiniti bez kompasa. Uporabite magnet s hladnjaka i iglu, potom je zapiknite u pluteni čep na kremi za brijanje. Posudu za mjerenje (measuring cup) napunite morskom vodom (koje uistinu ne manjka) i u nju stavite iglu. Ovaj "sam svoj majstor" kompas dajte tipu i on će vas prevesti do Skulla. Kad se nađete navrh stijene, nagovorite čovječuljka neka vas spusti u pećinu krijumčarima. Ako ne želite pasti u more, "u letu" otvorite kišobran. Kad uđete u pećinu, srest ćete kralja Andrea i njegovog suradnika. Ako se želite dokopati dijamanta morat ćete s "gospodom" odigrati partiju pokera (sada je vrijeme da pametno iskoristite onih pet karata). Kad se vratite na Blood, složite prsten s dijamantom i nataknite ga Elain na prst.





### 5. Kiss of the spider monkey

Nakon podulje animacije, evo vas u Big Whoop Amusement parku, izgledate kao klinjo. Razgovarajući sa psom Dinghyem, osvojite jednu od nagrada. Kao nagradu, umjesto Murraya, uzmite sidro. Iskoristite ga s merinque pies pokraj štakora. Kad spucate klauna, zauzmite njegovo mjesto i primite "slatki" pogodak. Pođite do cucka i gurkajte ga dok potpuno ne poludi i ugrize vas. Čovjeku sa sladoledom uzmite paper mill i sladoled. Sa sladoledom složite mill, pasju dlaku i ostatak od merinque pie (nova verzija desalkola). Sada s užitkom poklopajte sladoled a kad narastete otiđite na vožnju vlakićem.

### 6. Guybrush kicks butt once again (yeah)

Da biste izašli iz vlakića, morate klikati odmah na početku scene, a vraćate se u nj klikom na vlakić dok prolazi. Na prvoj vas stanici čeka scena s troglavim majmunom, gdje morate pokupiti komad uzice (fallen rope). Druga stanica je scena s brodom, gdje morate uzeti bačvu ruma i napiti se kao zvijer (šalamala). Treća scena je mučilište, gdje morate uzeti plosku sa uljem. Kao posljednju stanicu izaberite snježnu dionicu na kojoj vas čeka ogromni majmun. Bačvicu s rumom (NISTE ga valjda popili? Ako jeste, vratite se na točku 1. ovog rješenja) stavite majmunu u ruku (šapu?), komad uzice dobro nauljite uljem iz bočice i stavite ga na bačvu ruma. Vratite se do podnožja majmuna i iz inventara izvadite pepper mill (tako da pokazivač poprimi njegov oblik), strpite se sekundicu dok dođe kolega LeChuck koji će vam održati kratku bukvicu. Kad digne ruke u zrak, pogodite ga pepper millom i TO JE TO! Ovako ste što mogli pročitati samo u ovom časopisu ).

**Storyboard**

**Danas se izrada igara umnogome približava snimanju holivudskih filmova. Osim (pre)velikog budžeta i gomile ljudi koji rade na projektu, prije samog programiranja se detaljno razrađuje scenarij u obliku tzv. "knjige snimanja" tj. storyboarda u kojem je ugrubo skiciran svaki "kadar"...**



# Voodoo 2 DOSSIER

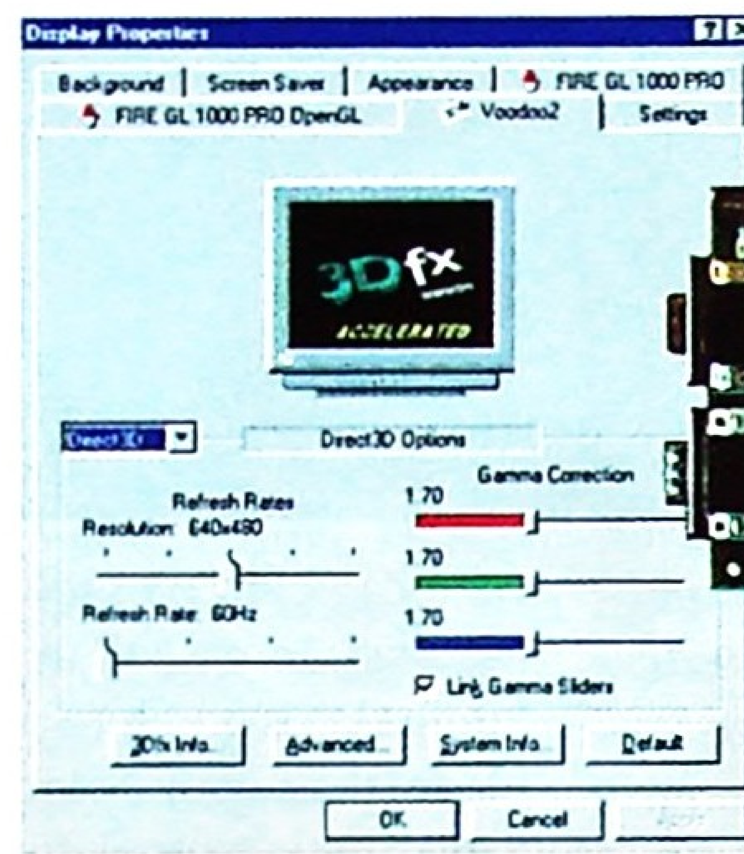
Patrik Pencinger

**Na pragu smo nove revolucije u svijetu igara. Prije negoli je ikoja igra i uspjela iskoristiti sve potencijale čarobnog *Voodoo* čipseta, iz 3Dfx-ove tvornice snova izlazi novi, zvjerskih performansi, Voodoo 2. Čuli ste mnoge glasine i odlučili pričekati s kupnjom *Monsterice,* u nas najpopularnije 3D ubrzivačke kartice. Hoće li Voodoo 2 opravdati očekivanja? Koliko je isplativ? Koju karticu kupiti? Patrik Pencinger se hvata u koštac s ovom vrućom i iznimno zahtjevnom temom.**

Uzmimo za ogled jedan zvjerski nabildan PC. Za 10 000 kuna dobili ste stroj koji radi sve živo, od procesiranja teksta, pretraživanja Interneta preko obrade slika do CAD-a. Ah da, vjerojatno ćete kojiput zaigrati i igricu. I tako, igrajući, mrak će vam pasti na oči kad skužite kakve igrice vrti susjed na konzoli za koju je izdvojio tek desetinu novca što ste ga vi pljunuli za svoju zvjerku. Toliku razliku niste očekivali ni u snovima. Kako? Zašto? Grafiku PC-jevim igrama žvaće glavni procesor (CPU) koji je već opterećen kodom same igre, dok konzole imaju posebno dizajnirane čipove za ubrzanje grafike (koji su, takva je trenutačna moda, otpad iz *Silicon Graphicsa*). PC nikako ne može pobijediti u ovoj utrci, barem ne bez malo steroida - 3D ubrzivačkih kartica. 3D čipsetovi prve generacije (*Matrox Mystique, Rendition...*) su nedovoljno ubrzali 3D grafiku pa ih proizvođači nisu ni podržali. Odnedavna smo svjedoci čipova druge generacije (*3Dfx Voodoo, Power VR, nVidia Riva 128, Ati Rage Pro*) koji su na PC donijeli prekrasnu grafiku na razini arkadnih automata. Kod nekih igara, npr. *Turok: The Dinosaur Hunter*, PC je prestigao konzole, što je uistinu pravi presedan, no pojavio se neočekivani problem: kompatibilnost.

## DirectX i Glide

Naime, 3D ubrzanje se obično postiže preko *Direct3D-a,* koji je sastavni dio *Microsoftovih DirectX* drivera, što znači da će *Direct3D* igra raditi s bilo kojom karticom koja ima drivere za *DirectX* (a gotovo svaka ima), ali možda neće koristiti neke njene specifične mogućnosti jer čarobnjaci iz *Redmonda* ne reagiraju dovoljno brzo na pojavu novih 3D kartica i treba im neko vrijeme da ih podrže kroz svoje *DirectX* drivere. Drugi način je pisanje igara u tzv. *native* kodu, specifičnom za svaku karticu, što bi otprilike značilo da se izravno rabe hardverske funkcije kartice, čime se postiže maksimalno ubrzanje ali je potrebno pisati novi kod za svaku karticu. Nakon kratke borbe *3Dfx-ovih Voodoo* i *NEC-ovih PowerVR* čipova, *Voodoo* je kod proizvođača igara izvojevao pobjedu - danas većina proizvođača u svojim igrama izravno podržava *Voodoo* ubrzanje kroz *Glide* drivere, a tek rijetke igre podržavaju izravno i ostale 3D kartice. *Voodoo* je gotovo cijelu prošlu godinu bio nedodirljiv, no pred sam kraj godine pojavile su se kartice koje ga prestižu u *Winmark 98* testovima – kartice temeljene na *nVidia Riva 128* čipsetu. No, igrači baš ne mare puno za benchmark programe, nego



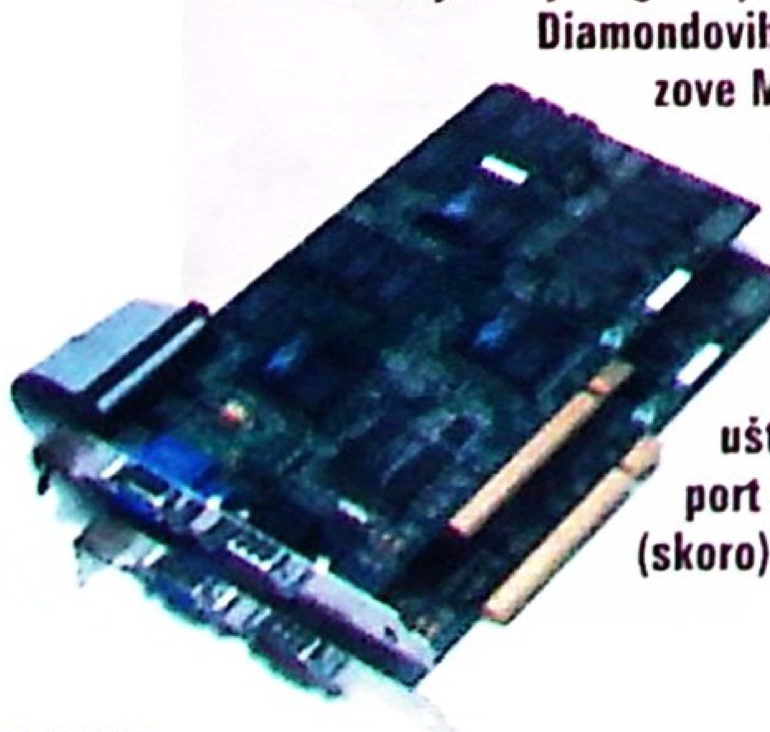


Diamond Monster 2 i njegovi upravljački programi.

snagu i mogućnosti 3D kartica mjere podrškom proizvođača igara i mogućnošću pokretanja *Quakea 2*. *3Dfx* uvida da su na vidiku mnogobrojne *Direct3D* igre u kojima *Power VR* i *nVidia Riva* postižu bolje performanse pa ne treba čuditi da je tvrtka i prije roka tržištu predstavila čipset treće generacije – Voodoo 2. Proizvodnja je počela 20.2.1998 (datum je nazvan *V-Day*), a prve iznimno kvalitetne *Voodoo 2* temeljene kartice na tržište je izbacio *Creative*, iznenadivši industriju koja je očekivala da će *Diamond Multimedia* i *Orchid* izaći prvi s karticama. Neugodno iznenađenje po *Diamond je još* veće ako se zna da su njihove *Diamond Monster*

### Meni to nije dovoljno brzo

**Uistinu? Onda je za vas kao stvorena SLI mogućnost Voodooa 2. SLI (Scan Line Interleaving) omogućuje spajanje DVIJU Voodoo 2 kartica u računalu (zasad samo u PCI verziji i od istog proizvođača), čime se udvostručuju performanse. Mnoge tvrtke (Creative, Diamond) su najavile komplete sa dvije kartice, koji bi trebali biti jeftiniji negoli njihova pojedinačna kupnja. Kod Diamondovih Voodoo 2 kartica se ova mogućnost zove Mega Monster i Quake 2 na ovaj način ostvaruje 150 sličica po sekundi u razlučivosti 1024x768. A ako vam ni to nije dovoljno (I want it all sindrom), onda pričekajte da se Voodoo 2 pojavi u AGP varijanti i uštekajte dvije Voodoo 2 kartice u AGP port na Pentium 2 ploču i imate ćete (skoro) Silicon Graphics. Aha!**



### Trač Blaster

**Dan-dva prije predviđenog izlaska Creativove i Diamondove inačice Voodoo 2 kartica, u Diamondu je otkriven bug u njihovim karticama! Naime, došlo je do problema s pregrijavanjem, a Diamondovi glasnogovornici su brže-bolje počeli raspredati o tome kako je to sasvim normalno u ovom poslu te da je problem uočen i na referentnoj 3Dfx kartici koju je rabio i Creative, ali Creative to još nije primjetio, bla, bla. Uglavnom, pokušali su sve da bi natjerali Creative da odgode izdavanje svoje nove kartice. To se nije dogodilo, čini se da je ovaj put Creative prestigao Diamond i prvi na svijetu predstavio Voodoo 2 kartice. Čudan je to svijet – tko bi gori, sad je doli.**




### Voodoo 2 kartice u proizvodnji... Want some?









### Ni konkurencija ne spava!

**Zasad jedini konkurent Voodoo 2 čipovima je NEC sa svojim najavljenim PVNG čipsetom. Izlazak PVNG kartica se maglovito najavljuje krajem godine i, iako se iz tabele vidi da je PVNG moćniji od Voodooa 2, ostaje pitanje kako će NEC konkurirati 3Dfx-u koji će, bez sumnje, dotad već vladati tržištem.**

| | Voodoo2 | PVNG |
|---|---|---|
| Memorija na kartici | 12MB | 4-32 |
| Polygons/sec (x1 000 000) | 3? | 1.2 |
| Fill rate (mplx/sec) | 90[180] | 120 |
| Z-buffer | 16-bit | 32-bit |
| Hardverski razmještaj trokuta | Da | Da |
| Hardverski skrivene površine | Da | Da |
| Hardverska prozirnost | Da | Da |
| Hardverski bump mapping | Ne | Da |
| Hardversko anisotropno filtriranje | Ne | Da |
| Volumetrijski efekti (npr. svjetlosti) | Ne | Da |
| Izglađivanje rubova | Da | Ne |
| Anti-Aliasing cijelog ekrana | Ne | Da |
| Kompresija tekstura | Da | Da |
| Korekcija perspektive | Da | Da |
| Max rezolucija | 800x600 [1024x768] | 1600x1200 |
| OpenGL podrška | Da | Da |
| DirectX podrška | Da | Da |
| Full NT podrška | Da | ???? |
| Tehnologija (mikroni) | 0.35 | 0.25 |
| PCI 33/66 | Da | Da |
| AGP (1x/2x) | 1x | 2x |
| Brzina (u usporedbi s karticama 1. Generacije) | 3 | 5 |

kartice uživale ugled najbržih kartica sa *3Dfx-ovim* čipovima.

# Dobrodošli u zemlju s 60 FPS-a

Treba odmah raščistiti nedoumice: *Voodoo 2* ne ubrzava igre *u prozoru*, nego se (kao i kod *Voodooa*) igrate na cijelom ekranu. Samim tim, izostaje ubrzanje u profesionalnim 3D programima koji podržavaju *Open GL* ili *Heidi API-e*. Dakle, samo za igranje! Kao i *Voodoo*, *Voodoo 2* čipovi su isključivo 3D ubrzivači - spajaju se na postojeću video karticu *pass-through* kabelom. Igre koje će iskorištavati puni potencijal *Voodoo 2* temeljenih kartica su u razvoju i očekuju se oko Božića (trenutačno je u razvoju preko 400 igara). Ne, nemojte misliti da se dotad neće pojavljivati *Voodoo 2* optimizirane igre - već na ovom *Hackerovom CD-u* možete naći demo verziju *Forsakena s* podrškom za *Voodoo 2*. Sve će igre za stari *Voodoo* (bez obzira rade li preko *Glide* ili *Direct3D* drivera) na *Voodoo 2* raditi 2-3 puta brže i bit će ih moguće potjerati u razlučivostima do 1024x768, što je i više nego dovoljno. Osim toga, igre pisane specijalno za *Voodoo 2* čipove će profitirati od dodatnih efekata. Kojih? Pa, *Voodoo 2* ima 2 procesora za teksture, što omogućuje ljepši izgled scene i jednoprolazno trilinearno filtriranje (npr. *GL Quake* rabi trilinearno filtriranje, ali su mu za to potrebna dva prolaza, dok to *Voodoo 2* rješava jednim). Dodatna brzina kod *Voodooa 2* se postiže i većom količinom memorije na kartici (12 MB, 24 MB u SLI modu), čime se otklanja i jedan od najiritantnijih nedostataka *Voodooa* – povremeno trzanje prilikom prebacivanja tekstura iz memorije PC-a u memoriju kartice. Koliko, dakle, ubrzanje postižu *Voodoo 2* kartice? Čistim jezikom brojki: prosječna igra koja se oslanja samo na procesor koristi likove i scene od kojih 500 poligona, *Voodoo* tu granicu pomiče na 2 500, a *Voodoo 2* kartice trpe fantastičnih 10 000 poligona. Jezikom FPS-ova: *Voodoo 2* će većinu današnjih igara vrtjeti na 60 FPS-a bez ikakvih problema! Temeljna konfiguracija za *Voodoo 2* je P100 sa 16 MB, preporučena P166 sa 32 MB, a kartica maksimum postiže na pločama s *Pentium 2* procesorom. *Voodoo 2* manje tereti glavni procesor jer na sebe preuzima razvrstavaje trokuta od kojih su sastavljeni 3D objekti (ima tzv. hardverski *full triangle setup engine*), što nije bio slučaj s *Voodoo* čipovima. Sve u svemu, računajte na izdatak od kakvih 1800 kuna (bar u početku, dok ne padne cijena) želite li se najkvalitetnije igrati jer stigao je novi šef u grad...

### Kakvu karticu i zašto odabrati?

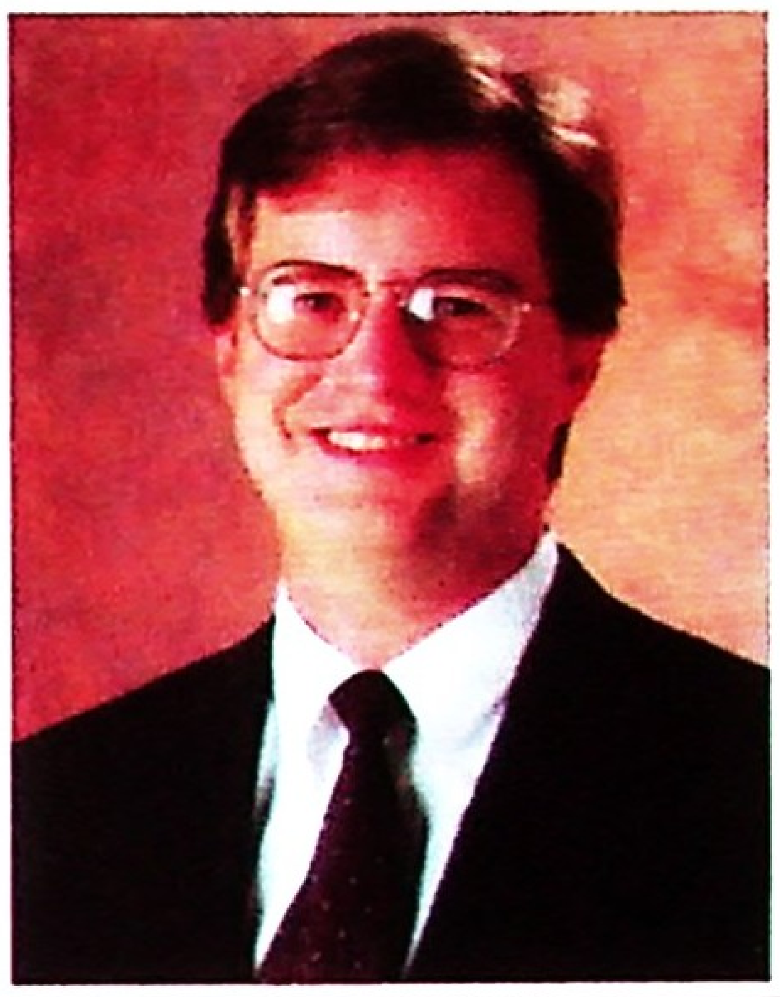
**Pri kupnji Voodoo 2 kartica treba obratiti pozornost na nekoliko sitnica. Pripazite na posebne mogućnosti - možda za sitnu razliku u cijeni dobijete Voodoo 2 s dodatnim TV izlazom. Druga stvar je bundle tj. igre koje dolaze uz karticu. Creative Labs prodaje Voodoo 2 kartice bez igara, što u konačnici znači i nižu cijenu. No daleko najvažnija stvar je količina memorije na kartici o kojoj, uostalom, ovise i krajnje performanse (i cijena)! 8 i 12-megabajtna verzija podržavaju iste razlučivosti , no 12-megabajtne kartice dodatnih 4 Mb rabe kao memoriju za teksture. Više memorije za teksture znači detaljnije teksture i u konačnici ljepšu grafiku, a Direct 3D, Glide i Open GL API-ji će automatski prepoznati dodatnu memoriju kartice i iskoristiti je. Činjenica je da su uistinu mali izgledi da će se raditi igre koja bi zahtijevale 8 Mb teksturne memorije, no sa 12-megabajtnim karticama mnoge će igre izgledati bolje i neće biti povremenih trzanja pri mijenjanju tekstura s glavnom radnom memorijom.**



**Za one kojima još uvijek nije jasno zašto uopće kupiti 3D karticu, evo zornog objašnjenja: lijevo je Q2 bez 3D ubrzanja, desno s Voodoo karticom. Got it?**

### Andy Keane, 3Dfx Inc.

**"Gubitak ugovora sa Segom jedna je od najboljih stvari koja se 3Dfx-u dogodila od njezinih začetaka jer nas je preusmjerila 100% u smjeru PC 3D akceleracije čije rezultate vidite!"**






**Iako je Diamond prvo izašao sa 8-megabajtnom verzijom Voodoo 2 kartice, brzo su se predomislili kada je Creative izašao s 12-megabajtnom verzijom.**

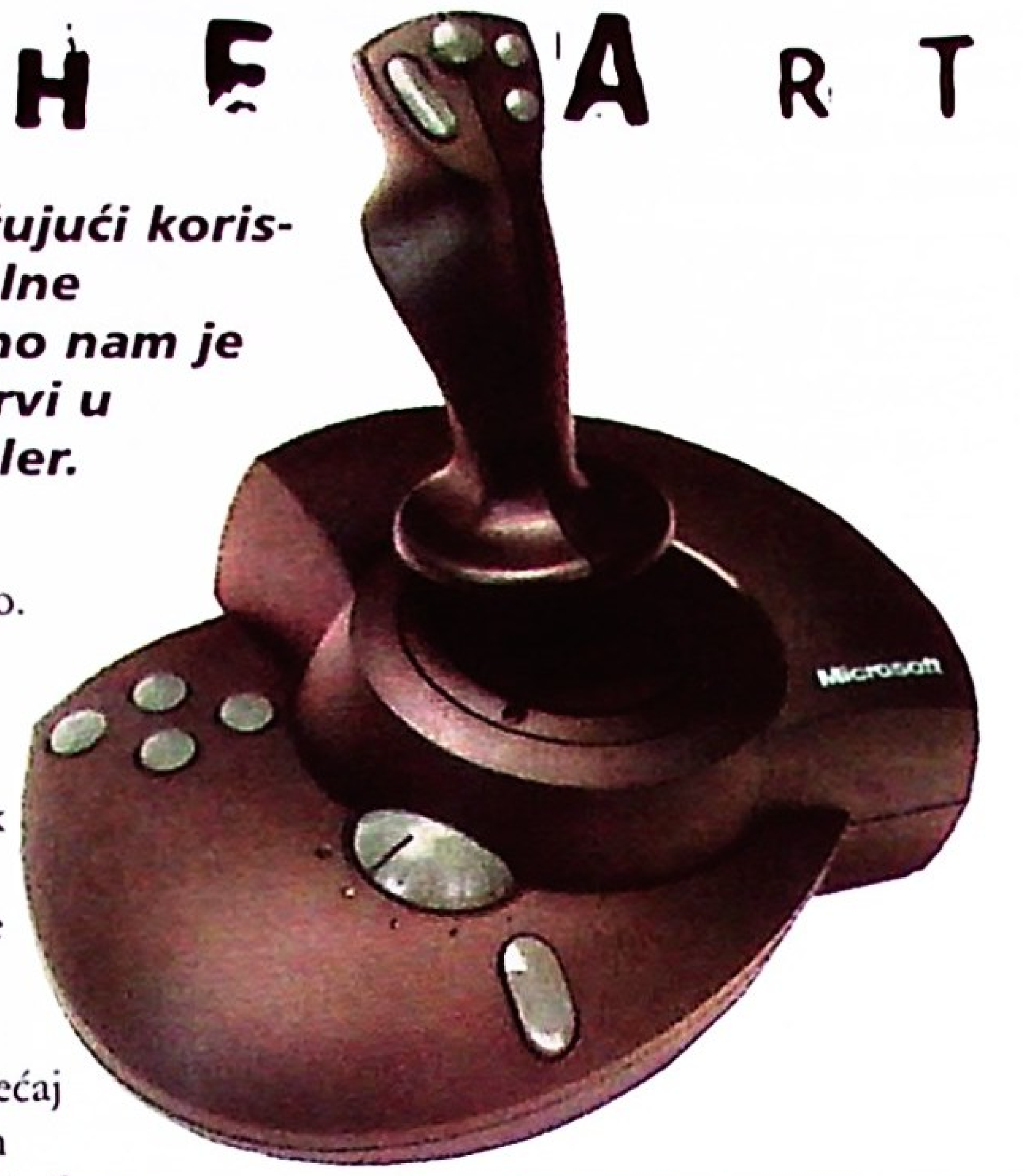
### Kupiti ili ne?

**Svakako, no nameće se pitanje: kada? Ako već nemate Voodoo, pričekajte još tjedan dana, kad bi se u Hrvatskoj trebale pojaviti prve Voodoo 2 kartice koje ćemo, dakako, testirati u Hackeru. Imate li već Voodoo karticu, strpite se još koji mjesec, dok se tržište malo ne iskristalizira i barem malčice padnu cijene... U svakom slučaju, bacite pogled na priloženu tablicu u kojoj su navedene karakteristike svih dosad najavljenih Voodoo 2 temeljenih kartica.**

| | Frame buffer | Memorija za teksture | Ukupna memorija | Vrsta memorije | TV izlaz | Dostupnost | Cijena |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative Labs 3D Blaster | 4 MB | 4 MB | 8 MB | 25ns EDO | Ne | U prodaji | $229 |
| Creative Labs 3D Blaster | 4 MB | 8 MB | 12 MB | 25ns EDO | Ne | U prodaji | $299 |
| Diamond Monster 3D II | 4 MB | 4 MB | 8 MB | 25ns EDO | Ne | Ožujak | $249 |
| Orchid Righteous 3D II | 4 MB | 4 MB | 8 MB | EDO | Ne | Ožujak | ? |
| Jazz Renegade 3D | 4 MB | 4 MB | 8 MB | ? | S-video i kompozitni | Ožujak | <$300 |
| 300<br>California Graphics 3D Wizard | 4 MB | 4 MB | 8 MB | EDO | Da | Ožujak | $229 |
| 300<br>California Graphics 3D Wizard ULTIMATE | 4 MB | 8 MB | 12 MB | EDO | Da | Ožujak | $299 |
| Quantum 3D (Obsidian) | ? | ? | >=12 MB | ? | ? | ? | >500 |
| Canopus Pure-3D II | 4 MB | 8 MB | 12 MB | ? | Da | ? | ? |

# Sidewinder Force Feedback Pro

## STATE OF THE ART



HACK EXCLUSIVE 3/98

***Na tržištu se pojavila nova generacija kontrolera, omogućujući korisniku da, osim slike i zvuka, dobije i treću dimenziju virtualne stvarnosti i potpuno se uključi u svijet iza zaslona. Posebno nam je zadovoljstvo da je Hackerov Dario Rakovac imao priliku prvi u Hrvatskoj testirati Microsoftov Force Feedback Pro kontroler.***

Što je zapravo *FF*? Riječ je o novoj tehnologiji koja programerima omogućuje da putem joysticka/kontrolera korisniku prenese sve sile iz igre u obliku trzanja i vibracija palice. Primjer je povratni trzaj automatske puške, gdje FF omogućuje da pri pucanju osjetite potisak i vibracije koje u stvarnosti djeluju na oružje. Isto tako, bit će vjerno simuliran i utjecaj sile teže ili turbulencija koje biste osjetili u pravom zrakoplovu. Mogućnosti primjene su nebrojene, a sve veći broj igara podržava FF tehnologiju - i to ne samo arkade i simulacije, nego i igre poput *Sierrinog Trophy Riversa*, gdje se doslovce možete natezati i boriti s ribom koju pecate. Samu silu i pokrete palice stvaraju dva istosmjerna motora kojima upravlja *Sidewinderovo* srce, 16-bitni mikroprocesor koji potpuno oslobađa CPU i brine o svim funkcijama joysticka. Njegova radna memorija od 2 Kb (smiješno, ali dovoljno) prima sve podražaje koji se prenose na palicu. U svojoj ROM memoriji, *Sidewinder* ima tridesetak pripremljenih efekata (od motorne pile pa do zračne turbulencije). Sam je joystick, u odnosu na prve *Sidewindere*, prekrasno ergonomski dizajniran. Funkcije osam tipki se uporabom SHIFT tipke mogu udvostručiti pa ih palica dobiva ukupno 16. Tu je još i potenciometar za potisak, a tijelo ručice dade se rotirati i po z-osi pa ćete imati pravi 3D kontroler. Standardno za nove *Sidewindere*, joystick rabi digitalnu optičku tehnologiju koja nema pokretnih dijelova, pa ni potrebe za kalibracijom jer se o položaju palice brine mala kamera koja prati svaki pokret i šalje ga procesoru. Sve to čini joystick vrlo preciznim i prilagodljivim čak i kad igrate igru koja ne podržava *FF*. Tvrdoću i utjecaj sile možete u potpunosti prilagoditi, s tim da će palica biti aktivna samo kad je držite. U ručici postoji mali infracrveni senzor koji isključuje sve efekte ako ruka nije na palici. Neke igre ovu funkciju rabe kao pauzu, pa će se igra zaustaviti čim pustite joystick.

Treba istaći da prava softverska podrška za *FF* tek dolazi. Trenutačno je na tržištu tek nekoliko naslova koji rabe sve prednosti ove tehnologije, ali ih je svakog dana sve više, nema jačeg naslova koji već ne najavljuje *FF* opciju. Za početak, vrijednost svog novog kontrolera možete iskušati na igrama dobivenim zajedno s njim – u jednoj epizodi poznatog *MDK-a* i cjelovitoj verziji *Interstatea '76*. Programeri su se uistinu potrudili, na ovim ćete se primjerima i sami uvjeriti da niste uludo potrošili novac. U *Interstateu* će vam se već pri paljenju motora ruka početi tresti, potom lagano podrhtavati krstareći autocestom. Skrenete li na pijesak, počet će se tresti sve više, a ako pogodite zid ili kamen, morat ćete se boriti s palicom ne biste li zadržali kontrolu. Isto je i u zavojima: ako uđete prebrzo, bit će vam jako teško pomaknuti kotače i skrenuti, a počnete li pritom i pucati, sve će se tresti kao ludo. Slično je s MDK-om, gdje su simulirani čak i skokovi i pojedine vrste oružja (kakav bi tek bio *Quake 2*). Osjećaj igranja s ovim čudom u ruci je fenomenalan pa kad se vratite "običnom" joysticku, osjećat ćete se prazno.

Tehnički, ovaj je joystick uistinu vrijedan epiteta *state-of-the-art*, ali vjerojatno vas zanima koliko je uistinu dobar i vrijedi li pozamašne svote koju ćete za nj morati izdvojiti. Odgovor je naslutiv... Što je sljedeće? Tko to zna, možda nekakvi dodaci koji bi simulirali miris spaljene gume i koječega drugog!

**Info**

**Proizvod: SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO**
**Proizvođač: MICROSOFT**
**Cijena: 220 DEM**

**Za** ergonomski oblik • odlični popratni programi • robusnost

**Protiv** Cijena

**Dojam** Iako skupljа igračka, jednom kada je uživo isprobate – iscijedit ćete i posljednju kunu, ako treba.

**Distibuter:**
Za sad nepoznat

***Dario Rakovac***

### Nepoderivo

**Muči li vas kvaliteta ovih palica, evo malo statistike. Microsoft je svoje Sidewinder joysticke podvrgao rigoroznom testiranju od 1 000 000 punih krugova palicom, 500 000 uvrtanja ručke, 1 000 000 pritisaka na okidače i 100 000 okreta regulatora potiska i to sve pod simuliranom igrom s FF podrškom, znači, uz puni utjecaj sile! Osim toga, podvrgnuti su svim mogućim mehaničkim i potencijalno lomnim testovima i ekstremnim temperaturama. Vjerovali ili ne, joystick je izdržao!**

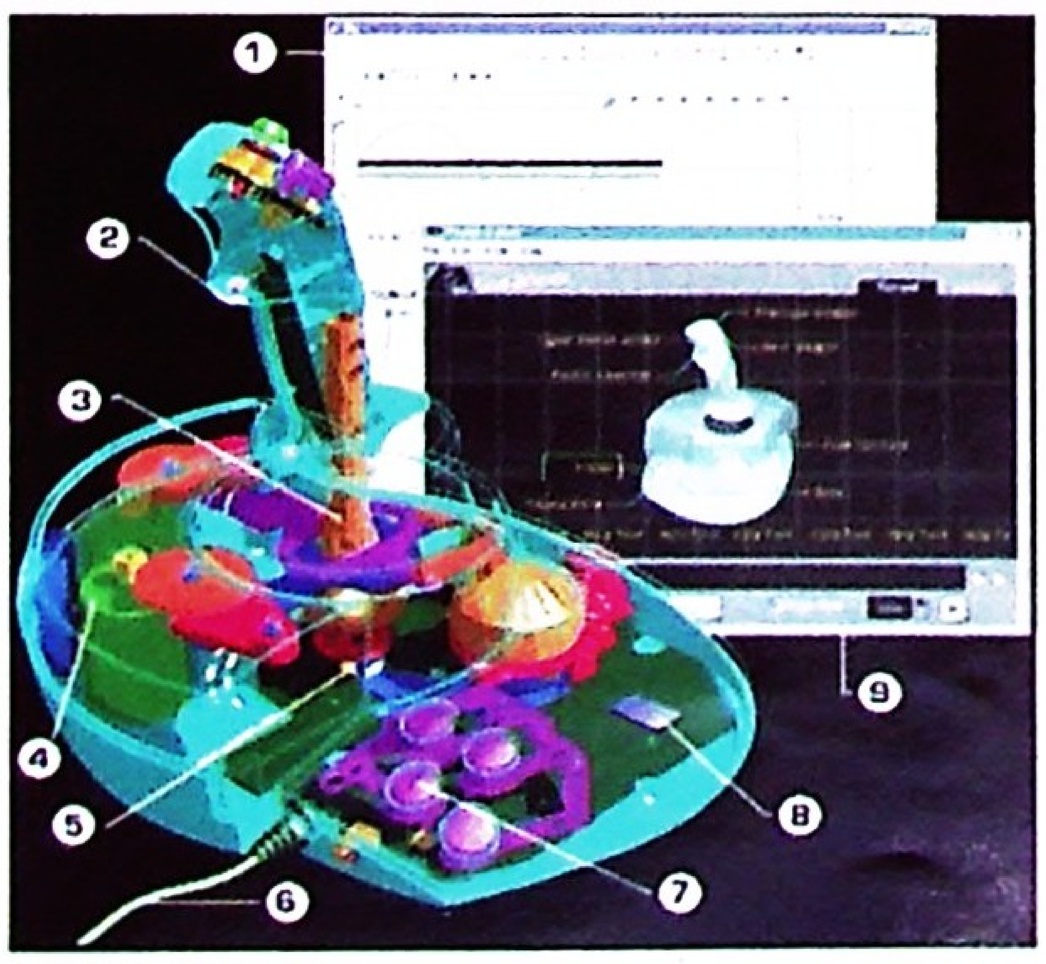
### Druga mogućnost

**Ako vam budžet ne dopušta ovako skupu igračku ili ako nekim čudom nemate nikakvih sklonosti za hrvanje s joystickom, Microsoft nudi jeftiniju varijantu u obliku Sidewinder Precision Pro joysticka. Sve ostalo, od izgleda do opreme, istovjetno je starijem bratu, samo što ovaj joystick nije FF. Koji od ova dva joysticka kupiti ili, bolje rečeno, opravdava li FF dvostruko višu cijenu? Kao što je slučaj sa svim novim tehnologijama, tako je i ovdje - FF je skupi hir koji vam pruža dosta zadovoljstva, ali bez kojeg se može. Trenutačno je možda isplativije kupiti klasičnu varijantu, ali pomislivši koliko vam toga FF pruža, teško je odlučiti se. Najgore je zaigrati s njim jer poslije toga povratka nema, znam to iz osobnog iskustva. Kad sam nedavno krenuo u kupnju, kanio sam kupiti Precision Pro. No, trgovačka je banda postavila jedan FF joystick na postolje i napisala "Try it yourself". Deset je sekundi trebalo da promijenim mišljenje i potrošim svu ušteđevinu. Toliko o preporukama i savjetima. Za koji god se od ova dva joysticka odlučili, nećete pogriješiti. Nažalost, nijedan od ovih Sidewindera ne radi pod DOS-om, ali njegovo je vrijeme ionako prošlo, pa će to smetati samo nostalgičarima. Muče li vas, pak, standardi, ipak je tu riječ o Microsoftu, čiji ljudi stvaraju DirectX i Windowse, pa sami prosudite hoće li dati prednost tuđoj tehnologiji. Uostalom, zar ujka Bill nije uvijek uspio istjerati svoje?**




### Dijelovi Sidewinder FF Pro sustava

| | |
|---|---|
| 1 | Visual Force Factory razvojni softver |
| 2 | Infracrveni senzor za ruku |
| 3 | Čvrsta konstrukcija |
| 4 | Precizni motori |
| 5 | Infracrveni optički sustav |
| 6 | Priključak na serijski port |
| 7 | Programabilne tipke |
| 8 | Koprocesor |
| 9 | Jednostavan i pregledan softver |



# Squadron Commander



Svatko je od nas tijekom svog igračkog života barem jednom stavio ruku na neki joystick iz bogate zbirke *Quick Shot*. Još od vremena *Spectruma* i *Commodorea 64*, *QS* je bio sinonimom za igraću palicu. Danas, kad je tržište kontrolera za igre jedno od najkonkurentnijih, stari je *QS* ostao negdje u sredini, proizvodeći solidne i jeftine proizvode, tek s povremenim težnjama ka vrhu. *Squadron Commander* je zapravo set igraćih palica namijenjenih ponajprije letačkim simulacijama koji u jednom paketu nudi potpuni upravljački sustav neke letjelice. Sastoji se od klasičnog *flightsticka* i gas ručice s kontrolama za oružne sustave. što ga čini svojevrsnom kopijom nekoliko puta skupljeg *Thrustmasterovog* rješenja o kome svi sanjamo. Što, dakle, dobijate za 600 Kn? Prije svega, solidan joystick sa standardna četiri okidača i četveropoložajnim "hatom" te gas ručicu koja na sebi nosi daljnjih šest tipki i tropoložajni prekidač kojim je ovaj upravljački sustav proširen do 30 potpuno programabilnih funkcija. Same su palice smještene na zajedničkoj bazi koja je horizontalno prilagodljiva i kojom regulirate njihov međusobni razmak. Solidan softver što dolazi s joystickom omogućuje vam da bez puno muke prenesete sve funkcije iz bilo koje igre i igrate bez ikakve potrebe za bjesomučnim traženjem odgovarajuće funkcije na tipkovnici. Zvuči krasno, zar ne? Kažem li vam da ćete za sve to morati izdvojiti 600-tinjak kuna, zvučat će još bolje, ali postoji, nažalost, i tamna strana medalje. Naime, kako *QS* joystici nikada nisu bili oličenje nepoderive kvalitete, tako niti *Squadron Commander* nije iznimka. Ubrajate li se u agresivne igrače, tada je ovom sustavu u vašim rukama vrijeme odbrojano. Krhka ručica gasa i premekani joystick zahtijevaju laku ruku i oprezno rukovanje. To ne znači da ćete ih potrgati potegnete li malo jače, ali da će izdržati dugo, ne vjerujem. I nemogućnost potpunog odvajanja joysticka je itekakav propust jer maksimalan razmak što ga možete postići nikako ne odgovara odrasloj osobi. Sve u svemu, ako ne želite izdvojiti previše, ovo je dobar joystick koji uz malo opreza može potrajati i ispuniti sva vaša očekivanja. Ako tražite moju preporuku, ne prihvaćajte kompromis i kupite *Microsoftov Precision Pro* (a ako lova nije u pitanju, tada kupite *Force Feedback* varijantu). No, ako je kućni budžet ograničen na 600 Kn, tada je u ovom trenutku *Squadron Commander* hrvatski best-buy proizvod.

**Dario Rakovac**

**Distibuter:**
Satelit tbm, tel. 6195-314

**Info**

**Proizvod: SQUADRON COMMANDER**
**Proizvođač: QUICK SHOT**
**Cijena: 600 Kn**

**Za** Niska cijena • Programibilnost • Konačno "fancy" joystick za šaku kuna

**Protiv** Nije pretjerano izdržljiv • Spaja se preko kabela za tipkovnicu • Palica i ručica za gas se ne mogu potpuno odvojiti

**Dojam** Za ove novce ne možete trenutno kupiti bolji joystick u Hrvatskoj. Iako nije oličenje izdržljivosti, njegov izgled i funkcije ga čine više nego dostojnom zamjenom za mnogo skuplje Thrustmasterove palice.

## U sljedećem broju...

**...čitajte test ostalih igraćih palica i kontrolera iz bogate Quick Shot ponude. Kako je zapravo riječ o proizvodima koji pružaju više nego što biste očekivali po njihovoj cijeni, odlučili smo u sljedećem broju u usporednom testu sukobiti nekoliko Quick Shotovih igraćih palica koje se mogu naći na hrvatskom tržištu i time vam olakšati kupnju.**

# Sony Analog Joystick

**Berislav Jozić**

Ako ste pristalica teorije "veće je bolje", za vas će već i veličina ovog joysticka biti jedna od pozitivnih osobina. Za razliku od većine kontrolera koji kao da su rađeni za patuljaste lemure, ovaj najbolje leža u golemoj ruci - njegova čvrsta izrada jamči da neće popustiti ni pod stiskom najsnažnijih "grmalja". Igranje s njim je vrlo ugodno: obje ruke možete nasloniti na palice, a svi standardni gumbi i na palicama i na postolju smješteni su na ergonomski savršenim mjestima (tj. točno pod prstima). Za sve vrste simulacija ovaj je kontroler nezamjenjiv jer, osim lakoće igranja, doprinosi i atmosferi omogućujući vam da se uistinu uživite i osjećate se kao da sjedite u zrakoplovu, svemirskom brodu ili podmornici. Osnovna mana ovog upravljača je njegova specijaliziranost. Ono što je u simulacijama (za igranje kojih je analogni joystick pravi san) dobro, u ostalim igrama postaje loše. Brze reakcije i udarce nije lako izvoditi ovim joystickom jer palicu morate do kraja nagnuti na jednu stranu da bi se pomak registrirao u digitalnom načinu, a većina igara još uvijek nema podršku za analogni. Osim toga, navikavanje na uporabu tipki na lijevoj palici je prilično teško - tipke L1, L2, R1 i R2 su smještene zajedno na istoj palici pa, iako su dobro postavljene, predstavljat će problem igračima koji su naučeni tipke R1 i R2 na kontroleru pritiskati desnom rukom. I same su palice mogle biti malo mekše, što ćete i sami nakon satdva igranja osjetiti.

Ako ste ljubitelj simulacija, dvojbe nema - ovo je trenutačno najbolje što postoji za *Playstation*. Kratki period navikavanja bit će nagrađen izvrsnim osjećajem realnosti i više nikad nećete ni pomisliti svoju letjelicu voziti običnim kontrolerom. Ovaj joystick preporučujemo i igračima koji su tek prešli na PSX s platformi na kojima su joystici standard (npr. Amiga) jer se ne moraju navikavati na kontroler. Ipak, za one koji ne vole simulacije, a već su se navikli na PSX kontroler, ovaj bi joystick donio više muke nego koristi, pa im ga i ne preporučujem. *Sony* je u svoj analogni kontroler uključio i mogućnost njegove uporabe kao analogne igraće palice.

**Info**

**Proizvod: SONY ANALOG JOYSTICK**
**Proizvođač: SONY**
**Cijena: 534 Kn**

**Za** Robustnost • Dobro leži u ruci • Nenadmašiv u simulacijama

**Protiv** Čudan raspored dodatnih tipki • Nije dobar za arkadne igre

**Dojam** Odličan kontroler za igre koje ga podržavaju. U arkadnim igrama teško može zamijeniti kontroler koji dobijate uz Playstation i koji je još uvijek "zakon". Ako igrate simulacije, ne bi trebalo biti dvojbe.

**Distibuter:**
Studio 19, Gundulićeva 19




## Drugo mišljenje

**Evo i mišljenja jedne djevojke o ovoj igraćoj palici. Kako se djevojke rijetko bave tako prizemnim stvarima kao što su video igre, ovakva mišljenja itekako cijenimo te i ovom prilikom pozivamo sve čitateljice da nam se jave što prije (neka uz pismo prilože i svoju sliku).**

*"Prilično često igram video igre na različitim platformama (nažalost, na PSX-u nemam prilike igrati koliko bih željela). Analogni joystick izvrsno leži u ruci. S njim je pravi užitak igrati različite borilačke igre, a ugođaj je pravi pri igranju simulacija, neusporediv s uobičajenim kontrolerom, pa čak i ako se radi o analognoj verziji. Ipak, pomalo je zbunjujuće uporabljavati jednu palicu za ubrzanje/usporavanje, a drugu za određivanje smjera. Isti se problem javlja u još nekim simulacijama, a gotovo ni u jednoj igri ne postoji mogućnost drugačijeg konfiguriranja tipki u takvom slučaju."*

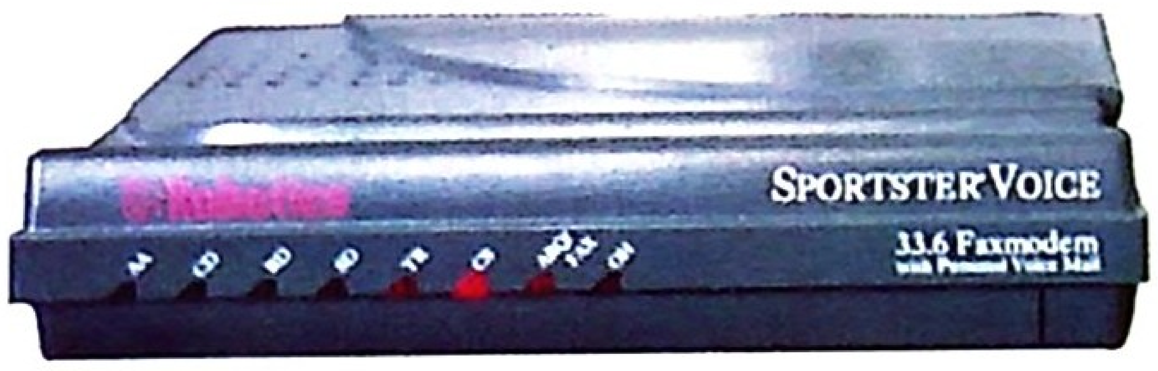
**Ana Mraz**

# IPS 100 Sharer

Kristijan Žibreg

Uređaj IPS 100 je zamišljen tako da "malim korisnicima" (**SOHO** – Small Office Home Office) omogući jednostavan pristup na Internet za više korisnika preko jedne telefonske linije i modema. Hardverska instalacija uređaja je vrlo jednostavna – s jedne strane IPS 100 spojimo priloženim serijskim kabelom izravno na serijski port računala i prvi put odredimo radne parametre u programu za konfiguraciju. Nakon što su početni parametri definirani, uređaj s jedne strane spojimo na modem, a s druge koaksijalnim kabelom na lokalnu mrežu (podržana je 10Base2 ili 10Base-T Ethernet mreža; uređaj sam detektira tip mreže na koju je priključen i oslobađa nas konfiguriranja kratkospojnika i preklopnika). Od ovog trenutka, sve ostalo je pjesma: IPS 100 nadgleda promet na lokalnoj mreži (uređaj "govori" samo TCP/IP jezikom koji je često rabljen kod mreža te ne bi trebalo biti nikakvih problema) i ustanovi li da neki korisnik s lokalne mreže traži nešto na Internetu, sam naredi modemu da ga spoji na Internet da bi se mogao ispuniti traženi zahtjev, pritom je potpuno nebitno što smo zapravo željeli napraviti na Internetu: poslati mail, malo prosurfati, chatati s kime ili odigrati nekoliko partija Quakea 2. Ono što posebno veseli je što IPS 100 ima svoju jedinstvenu IP adresu te služi i kao svojevrsni firewall, tj. zaštita od nepoželjnih upada s Interneta na umrežena računala. Hackeri čak i da saznaju IP adresu s kojom smo identificirani na Internetu neće je moći nikako uporabiti budući da ona vodi do IPS uređaja (ovo je posebno korisno naiđete li na bolesnike koji vas žele "znjukati").

IPS 100 se može konfigurirati tako da automatski prekine vezu ako ne postoje zahtjevi na Internet unutar vremenskog perioda koji sami odredimo. Isto tako, moguće je ISP-u onemogućiti spajanje na Internet on demand tj. kada se za to ukaže potreba, i onda se to može obaviti i manuelno, što je korisno ako ste sebi i svojim studentskim cimerima omogućili pomoću IPS 100 pristup preko jednog modema na Internet, a ne želite da vam troše impulse kad vas nema u blizini. Ako se odlučite na nabavku ovog uređaja, upućujem vas na WWW stranice **www.pcs-informatika.com**, gdje možete potražiti dodatne informacije






**Info**

**Proizvod: IPS 100 SHARER**

**Proizvođač: SERCOM**

**Cijena: 430 USD**

**Za** Potpuna transparentost za korisnika • Služi i kao firewall • Jednostavnost svakodnevne uporabe

**Protiv** Zahtijeva predznanje o mrežama tijekom instalacije

**Dojam** Odlično rješenje ako, iz bilo kakve potrebe, želite preko jednog modema računalima u vašoj lokalnoj mreži omogućiti pristup na Internet

**Distibuter:**
PCS Info d.o.o. tel: 3732 669

### LBA 2

Na početku sam igre. Lopovu sam uzeo kišobran ali ne znam kako osloboditi Ralpha the lighthouse keepera. Ne znam kako izliječiti mog Dinoflyja i kako smiriti oluju.
Molim vas, pošaljete mi rješenje i šifre za tu igru.
Unaprijed vam se zahvaljujem.

Vedran Surjak

**Ralpha ćeš osloboditi ubiješ li čudovište u spiljama. Kad riješiš drugi zadatak, dobit ćeš trubu kojom ga možeš izliječiti. Za taj drugi zadatak dovoljno je donijeti cvijet s Desert Islanda, s brda na koje se možeš popeti pokraj tajnog prolaza za školu magije. Šifre su objavljene u Hackeru broj 32 ali ću ih samo za tebe ponoviti.**
**Pritisni Esc tijekom igre i tipkaj: gold za novac, clover za djeteline, magic za magiju.**

### WARCRAFT 2 (PSX)

postoji li koji cheat za ovu super igru. Ako ima, molim vas, recite!!
kako se koristi čarolija Exorcism kod Paladina?

Šime 023/25-179

**a ) Nadam se da će ti pomoći ove šifre:**
**Pobjeda u igri - NTTCLNS**
**Poboljšanja - DCKMT**
**Poraz u igri - YPTFLWRM**
**Cijela karta - NSCRN**
**Uključen God Mode - TSGDDYTD**
**Brza izgradnja - MKTS**
**Novac - GLTTRNG**
**Konačna pobjeda - THRCNBNL**
**Nafta - VLDZ**
**Drvo - HTCHTXNS**
**Magija - VRYLTTL**

**b) Čaroliju rabiš kod svojih začaranih jednica. Kad se to dogodi, klikaj na Paldina, na čaroliju i onda na svoju jedinicu.**

### DIABLO

Na 8. sam nivou ( na početku), nemam mnogo zdravlja, nemam novca i nemam scroll za town portal, a uza sve to, čim uđem u prvu prostoriju napadne me mnoštvo neprijatelja. Kako da se izvučem? Mogu li si kako povećati zlato tijekom igre, osim skupljanjem i prodajem svojih stvari?

Nikola

**Konkretno za tvoju situaciju nema nekog spasa ali možda ti ovo pomogne da se takvo što više ne dogodi. Evo kako ćeš udvostručiti stvari u svom inventaru. Uđi u tamnice ili podzemlje i neka ne bude čudovišta nigdje oko tebe. Odaberi predmet koji ćeš udvostručiti (u početku je bolje početi s nečim što vrijedi mnogo novca, a poslije možeš to činiti i sa novcem ) i baci ga ispred sebe. Makni se nekoliko koraka unatrag i uporabi čaroliju town portal ISPRED predmeta. Ne smije biti na predmetu ili iza njega, nego ispred. Klikaj na predmet. Tvoj lik će krenuti prema njemu ali će ući u town portal. Kad se pojaviš u gradu, imat ćeš taj predmet u ineventaru ali kad se vratiš gdje si ga i bacio, bit će i tamo. I dalje treba samo ponavljati postupak. Nadam se da ti je ovo barem donekle pomoglo.**

### Poštovano uredništvo

Molim vas šifre nekoliko cheatova za: "Skynet", "Twisted Metal", " Diablo", "Synidacte Wars", "Alien Trilogy" i "Blade Runner".
Postoji li koji cheat za neranjivost, oružja, sve aute i prelaze nivoa?
Unaprijed hvala!

Mario G.

**Za "Diablo" pogledaj odgovor Nikoli, a za "Alien Trilogy" su sljedeće šifre:**
**TAKE ON ALL COMERS - neranjivost**
**COME AND HAVE A GO - oružja**
**IF YOU THINK YOU ARE HARD ENOUGH - streljivo**
**NADIAPOPOV (i onda broj nivoa) - ideš na taj nivo**
**RIPLEY DOES ITWITH BIG GUNS - imaš sve**
**Za "Syndicate Wars" postupak je sljedeći:**
**Kao svoje ime upiši**
**ROB A BANK - imaš hrpu love**
**WATCH THE CLOCK - ubrzava vrijeme kad nisi u misiji**
**COOPER TEAM - totalno oprema tvoje ljude**
**NUK THEM - imaš sve**
**Zatim tipkaj POOSLICE kao log-in (čut ćeš jedan specifičan zvuk) i sada možeš napisati svoje pravo ime. Na ekranu za opremanje pritisni i drži . (točku) za novac. Na ekranu za istraživanje pritisni 0 (nulu) i imat ćeš veći izbor za istraživanje. Pritisni U za dnevno istraživanje. Tijekom igre pritisni "ALT - C" za završetak nivoa. Ako pritsneš "SHIFT-Q" vratit ćeš agenta u život.**

### Prijatelji Hackeri!

Imam SonyPlayStation konzolu i igru Nuclear Strike. Ne znam kako prijeći prvi nivo. Poubijao sam sve i pokupio sve ljude. Molim vas, pomozite!

Davor

**Možemo ti pomoći jedino šiframa za nivoe. Tipkaš na ekranu za šifre.**
**Nivo 2: CUTTHROATS**
**Nivo 3: COUNTDOWN**
**Nivo 3b: PLUTONIUM**
**Nivo 4: PUSAN**
**Nivo 5: ARMAGEDDON**

### TIME LAPSE

Na drugom sam CD - u u pustinji. Nikako ne mogu pogoditi samostrelom rupu u stijeni (ako je to uopće cilj). Što je to zapravo i kako ga pogoditi? Imam vršak strijele.
Dođem do kaktusa, probodem ih sabljom, poteče voda, naraste biljka, popnem se na zmiju koja se pretvorila u ljestve, ispletem tepih, vratim se, uđem u drugi ulaz, dođem do bubnjeva ali nikako ne mogu odsvirati pjesmu. Možete li mi reći kako to izvesti?

**1.Cilj je pogoditi rupu u stijeni ali je to malo teže izvesti. Probaj ovako: naciljaj paralelno rupu i malo ulijevo. To malo neka bude otprilike za širinu vrška strijele. Napni luk do kraja i gađaj. Malo je teže pogoditi, pa ćeš morati više puta pokušavati.**
**2. Kad dođeš do bubnjeva, okreni se oko sebe. Na zidu ćeš vidjeti crtež. Uzmi bubnjarske štapiće. Kreni do dimljaka i pretraži ga. Vidjet ćeš note ( ako se razumiješ u glazbu, skužit ćeš ih). Idi do bubnjeva i probaj to odsvirati. Mala pomoć: recimo da su bubnjevi poredani u liniji i označen brojevima od 1 do 5. Sviraj ovim redom: 2, 5, 3, 1, 4. Idi do dimljaka i vidjet ćeš da je krzno palo.**

### LBA 1

Sam sam na Principal otoku. Nikako ne mogu pronaći znanstvenika koji mi mora dati Jet-pack. U uputama piše da je na tom otoku, na zapadnoj strani grada, ali meni ne pada na pamet gdje bi on mogao biti.
Upomoć. Hvala unaprijed.

Marin

**Znanstvenika ne možeš pronaći na Principal otoku jer on nije ondje,on je na Proxima otoku. Kreni prema dokovima, potom nalijevo. Doći ćeš do kuće s velikom rupom – on je ondje.**

### QUAKE 1

Koji su cheatovi za Quake 1 (ako postoje) ?

Marin.

**Aktiviraj kozolu ( s tipkom lijevo od tipke 1) i tipkaj:**
**GOD - god mod ( ne rabi ovo predugo)**
**GIVE S - streljivo za shotgun (napiši broj do max. 255)**
**GIVE C - punjenje za baterije (napiši broj do 255 max.)**
**GIVE R - rakete (broj do 255 max.)**
**GIVE N - čavli (broj do 255 max.)**
**GIVE H - zdravlje (broj do 999 max.)**

### TOONSTRUCK

Kako Footmanu uzeti kantu za zalijevanje cvijeća i osvijestim miša (CD-1).

Sanjin Antić

**Kad uzmeš kantu za zalijevanje cvijeća, vrata će se zatvoriti. Stavi na podnožje vrč (koji si uzeo u krčmi) i vrata bi se trebala otvoriti.**

### DISCWORLD

Gdje naći sastojak Magic coil?

Aldo

**Vrati se na trg i razgovaraj s klincem. Naučit će te kako krasti. Pođi brijaču i pogledaj uvijače u ženinoj kosi. Razgovaraj s njom o tome. Potom pričaj s brijačem a kad on počne misliti primijeni novonaučene vještine na njegovom džepu.**

### BROKEN SWORD

Nejo ne želi uzeti loptu i za uzvrat mi dati četku. Nadam se da mi možete detaljnije opisati kako da je dobijem.
Pozdrav svima

Dubravko

**Stvar je u sljedećem: Nejo uopće ne treba uzeti loptu. Njemu ponudiš loptu i kad te pita, misliš li ozbiljno, odgovori, da. I onda rečenicu koju on kaže ti ponoviš Artu. Vrati se i ponovno razgovaraj s Nejom.**
**Isti odgovor vrijedi i za Dinka i Dominika koji imaju isti problem.**

### BROKEN SWORD

Došao sam do Irske, ušao u podrum kafića i uzeo dragulj....
Onda sam ušao u podrum dvorca. Dalje sam sve pretraživao i razgovarao... ali ne ide... Kako dalje?
POMOZITE, hvala!

Mario I.

**U Irskoj, u podrumu, kad uzmeš dragulj, trebaš namočiti i ručnik. Sada kreni prema dvorcu. Što se tiče rješavanja problema kod dvorca, pomogni se rješenjem u 32. broju Hackera.**

### JAGGED ALLIANCE

Molim neka mi se javi netko tko je igru odigrao do kraja.
Tel: 051/574123 od 21:00 sat.

Klaudio.

### X-COM: APOCALYPSE

Kad srušim izvanzemaljsku letjelicu, trebam li što iz nje pokupiti? Ako treba, kako? Čemu služi Psiclone?

Aldo.

### BEASTS AND BUMPKINS

Ne mogu prijeći 12. stazu. Pokušavam i pokušavam, provodim sate i sate ali jednostavno ne ide. Kad poubijam sve vitezove i kukce, ne znam što ću sa svojim Bombermanom.

Kristijan Bičvić



## F 22 RAPTOR

Pritsnite T i tipkajte:
it's not my fault - završavate misiju
never tell me the odds - ne možete biti pogođeni
we can rebulid him - popravlja oštećenja
there can be only one - neranjivost
i'll be back - popunjava zalihe

## WING COMMANDER: PROPHECY

Tokom igre pritisnite "Shift" i tipkajte:
goodtarget - mijenja mod za nišanjenje u onaj sličan topovskim kulama
dynomite - otipkajte za varanje
Tokom leta upotrijebite tipkajte:
CTRL + I - neranjivost
CTRL + K - samoubojstvo
CTRL + C - možete prolaziti kroz sve, a ništa vas ne može pogoditi
CTRL + F12 - naciljanoj letjelici nestat će štitovi (za ovo vam se na ploči za pogotke ništa ne broji)
moretunes - birate između dvije raspoložive muzike
alswantsmoreships - tipkajte dok ste u simulatoru i moći ćete vježbati s neprijateljskim brodovima. S "Z" aktivirate biranje.



## TIME COMMANDO

Šifre:
HUIBON - sva oružja
VONLUX - maksimalno zdravlje
TIXOBO - sljedeći nivo
OTOREL - automatsko punjenje oružja
VENRUF - zaustavlja virus

Šifre za nivoe:
Easy - nivo 1.2 - DMAKDJMF
Regular - nivo 1.1 - MLDLZGGE
Hard - nivo 1 - SODOLGNK
nivo 1.3 - HMPSTWIF
nivo 1.2 - BCJAKKFY
nivo 2 - TFJSVJMC
nivo 1.4 - JQMSZZHV
nivo 1.3 - FCYIAYBZ
nivo 3 - XFYAMXIE
nivo 1.5 - LPUJJMLW
nivo 1.4 - HLVIGBBQ
nivo 4 - ZOVASAIV
nivo 1.6 - FGAZTPKP
nivo 1.5 - JKDAQNEQ
nivo 5 - BODSGWLW
nivo 1.7 - JGPHKDNS
nivo 1.6 - DBJPARDJ
nivo 6 - VEJHMQKO
nivo 1.8 - RIWUSFNM
nivo 1.7 - HBYXQUEAK
nivo 7 - ZEYPCEHQ
nivo 1.8 - PDFLZGGG
nivo 8 - HMFDLGNN

Šifre za PSX verziju
Na početku pritisnite "Start", na sljedećem ekranu idite na "Sound" opcije i pritiskajte tipke sljedećim redosljedom:
za zaustavljanje virusa - DDoOXDOoooX
dodatni život - DoOXDOoXDoD
Za šifre za nivoe, pritisnite "Start" i zatim "Code".
Easy - nivo 1 - MKJYMWGE
Normal - nivo 1 - GDEGGVNU
nivo 2 - GBPNXZFX
nivo 2 - ALLIVQYML
nivo 3 - KBEWNNCA
nivo 3 - EUYDMMJO
nivo 4 - MKBWTOBQ
nivo 4 - GDWONPIF
nivo 5 - OJJNOOFR
nivo 5 - ICEVWBMF
nivo 6 - IAPCOGEK
nivo 6 - CTJKHFLY
nivo 7 - MAELEUAM
nivo 7 - GTYSXSNY
nivo 8 - YSKYMWGZ
nivo 8 - SLFGGVNP

## TERRACIDE

U help meniju uđite u Cheat Codes i tipkajte:
barnsley - neranjivost uključena/isključena
nozzle - imate pristup svim epizodama i nivoima preko Game Levels menija
popov - možete ići bilo gdje
welk - sva oružja
phaal - neograničena municija
batfinc - maksimalni štitovi

## SHADOWS OF EMPIRE

Nakon što igru završite na hard nivou, dobit ćete opciju da ju startate ponovo sa svim oružjima i neranjivošću (na kratko vrijeme). Idite u Echo bazu i dođiote do broda prije nego što izgubite te moći. Morate eliminirati sve protivnike s disrupter blast. Poginut ćete ali i vratiti s 0 zdravlja.

## SHADOW WARRIOR

Pritisnite "T" i onda tipkajte

SWCHAN - God mod
SWGIMME - dobivate sve predmete
SWGREED - omogućava sve cheatove
SWTREKxy - prebacuje vas na željeni nivo (x- epizoda, y- nivo)
SWRES - mijenja rezoluciju
SWSTART - starta nivo
SWMAP - uključuje automapu
SWNAME - u multiplayer igri, možete mijenjati svoje ime

## ALIEN TRILOGY

TAKE ON ALL COMERS - neranjivost
COME AND HAVE A GO - oružja
IF YOU THINK YOU ARE HARD ENOUGH - municija
NADIAPOPOV (i onda broj nivoa) - prebacuje vas na upisani nivo
RIPLEY DOES ITWITH BIG GUNS - imate sve

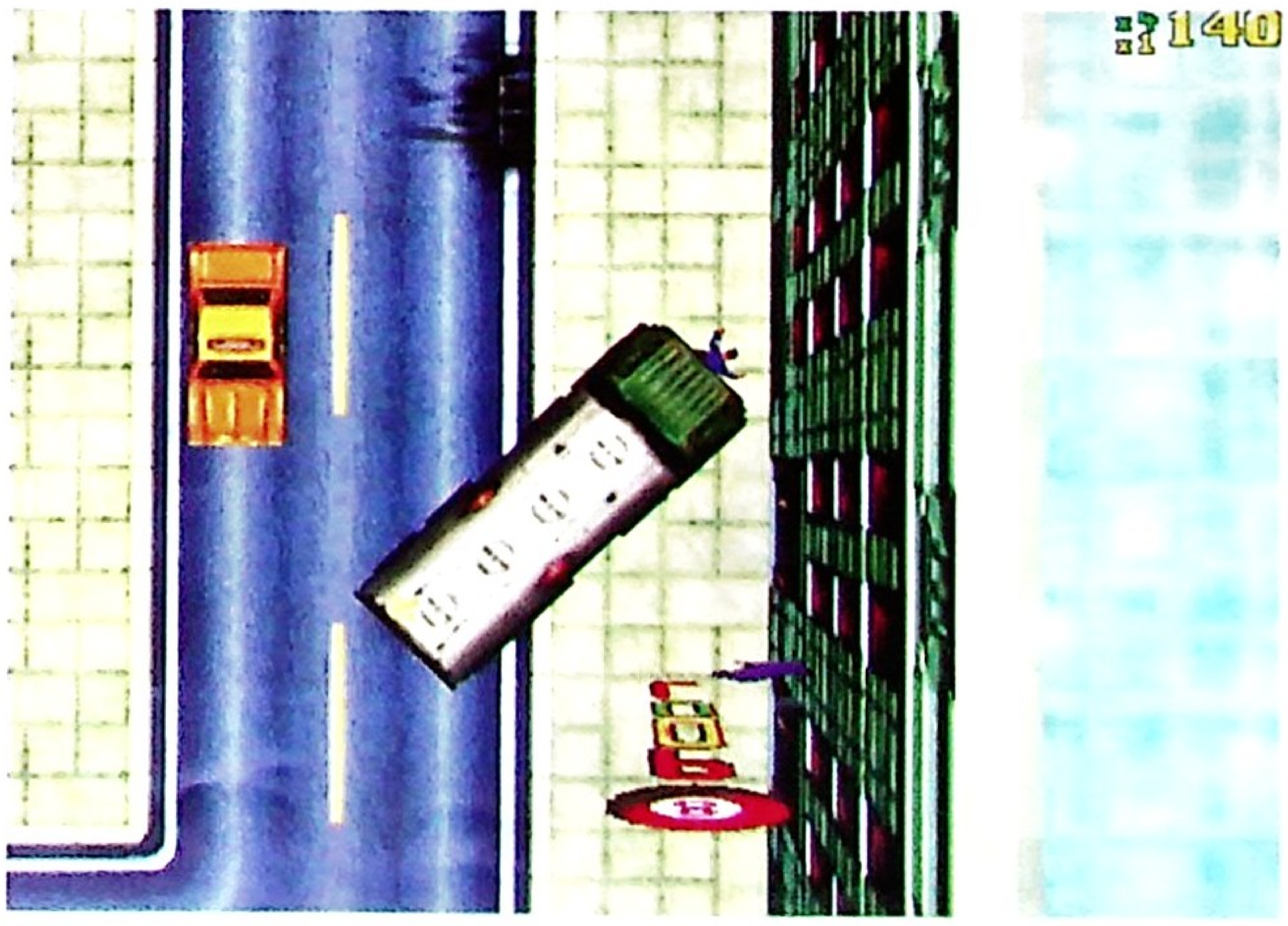
## DESCENT 2

ALIFALAFEL- svi predmeti
CURRYGOAT-svi ključevi
HONESTBOB- sva oružja
EATANGELOS- projektili
SPANIARD- ubija sve robote na nivou
JOSHUAAKIRA- mape
ZINGERMANS- god mod

## GRAND THEFT AUTO

Utipkajte ove kodovena ekranu za odabiranje lika, pritisnite "del" i utipkajte ime.

Itsgallus - svi nivoi, svi gradovi
nineinarow - svi nivoi, svi gradovi
super well - svi nivoi, svi gradovi
iamthelaw - nema policije
stevesmates- nema policije
itcouldbeyou - dobivate 999999999 bodova
suckmyrocket - sva oružja, oklop i imate kartu za izlaz iz zatvora
itstantrum - neograničen broj života
6031769 - neograničen broj života
hate machine - povećava vrijednost boda
buckfast - pritsnite * na numeričkoj tastaturi i imat ćete sva oružja
porkcharsui - mod za dijagnostiku




## WORMS 2

Šifre za nivoe:

| | |
|---|---|
| Nivo 2 | TIMETHEREWERE |
| Nivo 3 | SOMESMALLWORMS |
| Nivo 4 | WHOGOTVERYVERY |
| Nivo 5 | ANNOYEDAND |
| Nivo 6 | DECIDEDTO |
| Nivo 7 | GOTOARMSIN |
| Nivo 8 | ORDERTOWIPE |
| Nivo 9 | OUTTHERE |
| Nivo 10 | VICIOUS ENEMY |
| Nivo 11 | COUNTERPARTS |
| Nivo 12 | THEYDEVELOPED |
| Nivo 13 | SOMEREALLY |
| Nivo 14 | COOLWEAPONSSUCH |
| Nivo 15 | ASBANANABOMBS |
| Nivo 16 | ANDMAGICBULLETS |
| Nivo 17 | THEYTRAINED |
| Nivo 18 | ALLNIGHTAND |
| Nivo 19 | EVERYDAYSOTHEY |
| Nivo 20 | WOULDBECOME |
| Nivo 21 | PROFICIENT |
| Nivo 22 | INTHEIRWORMLY |
| Nivo 23 | WAYSSOMETIME |
| Nivo 24 | THEYWOULDSHOOT |
| Nivo 25 | GRANNIESJUST |
| Nivo 26 | FORFUNANDLAUGH |
| Nivo 27 | ABOUTITINTHE |
| Nivo 28 | EVENINGTIME |
| Nivo 29 | WEAPOLOGISEON |
| Nivo 30 | BEHALFOFALLTHE |
| Nivo 31 | TERRITORIESTHAT |
| Nivo 32 | WEWENTTOTHE |
| Nivo 33 | TROUBLEOFTRANSLATING |
| Nivo 34 | WORMS2INTOBUTWE |
| Nivo 35 | DIDNTHAVETIMETO |
| Nivo 36 | TRANSLATETHESE |
| Nivo 37 | PASSWORDSNOTTHAT |
| Nivo 38 | THEYNEEDTOBEDONE |
| Nivo 39 | WESUPPOSETHAT |
| Nivo 40 | YOUAREREALLY |
| Nivo 41 | EXPECTINGTO |
| Nivo 42 | SEEAWONDERFUL |
| Nivo 43 | CHEATMODEWHEN |
| Nivo 44 | FINISHTHEMISSIONS |
| Nivo 45 | ANDYOUARERIGHT |

HACK EXCLUSIVE 3/98

GENERALNI MEDIJSKI POKROVITELJ HACKER

# Sport 21. stoljeća

**_Natjecateljska liga, što je to uopće? Prije pola godine (godinu dana) u Americi je osnovana prva velika natjecateljska liga računalnih igara pod pokroviteljstvom AMD-a, poznatog proizvođača procesora. Ubrzo po osnutku, PGL (Professional Gamers League) je stekao gotovo kultni status, s fondom nagrada od 250 000 (gotovo 100 000) USD-a koje osiguravaju pokrovitelji (velikim dijelom sam AMD). Danas PGL (www.pgl.net) ima sve više i više članova, fond nagrada i dalje raste, a vijest o takvoj formi natjecanja je dobila i svojih 30 sekundi na CNN-u. Uvidjevši uspjeh PGL-a, i ostale su zemlje pokušale napraviti nešto slično, a posebno nas veseli što ni Hrvatska nije zaostala za svijetom, naprotiv, sjetili smo se i prije njih!_**

Hrvatska Informatička Natjecateljska LigA (HINLA) je pokrenuta 1.3.1997. godine u kompjutorskom klubu *"MAGE"* u Zagrebu. Tog je dana odigrana i prva utakmica između dvije ekipe po službenim pravilima *HINLA-e*. Iako HINLA nije bila pompozno najavljivana, medijski eksponirana i bogato sponzorirana poput PGL-a, ipak je Liga (Udruga) ubrzo po osnutku stekla kultni status i danas je prerasla u pravu malu organizaciju koja organizira susrete, plaća natjecateljima prijevoz, ima svoja službena pravila i suce, pa čak se pregovara i o njenom registriranju kao službene sportske discipline! To bi bilo uistinu nešto – da računalne igre postanu sportska disciplina a to, ma koliko možda u ovom trenutku izgledalo smiješno, nije i nemoguće jer takva natjecanja imaju sva obilježja sportskih susreta. Držimo im fige! Natjecanja su momčadska (barem 4 igrača), natječu se u mrežnim (IPX) igrama, a prednatjecanje je podijeljeno u četiri zemljopisne zone: *slavonska*, *centralna*, *primorska* i *dalmatinska*. Klub *MAGE*, kao glavni organizator, osigurava uvjete i termine za svaku utakmicu na području *centralne* zone. Za ovu je zonu osiguran čak i prijevoz igrača. Predviđa se da će suorganizatori u pojedinim zonama osigurati sve uvjete (prostor, opremu i prijevoz). Uz ligaška natjecanja (koja su u punom jeku), predviđaju se i egzibicijska momčadska i pojedinačna natjecanja te formiranje top ljestvica (pojedinih igara i kombinacije). Nažalost, *HINLA* ne prakticira natjecanja preko modema, iz dva razloga: prvi je sporost i nepouzdanost ovakvog igranja, koje ne bi bilo pravedno za sve sudionike, a drugi je što se zahtijeva fizička nazočnost natjecatelja da bi suci mogli provjeriti ispravnost natjecanja. Svi troškovi puta do mjesta natjecanja (iznad 100 km) idu na račun *HINLA-e*. Isto tako, igrači ne mogu prelaziti iz momčadi u momčad tijekom sezone (baš kao i u pravim sportskim natjecanjima), nego se transferi mogu vršiti između dviju sezona.

## *Što se igra?*

Za prvu ligu definirane su samo obvezatne discipline. To su : *Quake* (jedanput 2 na 2), *Duke Nukem 3D* (dvaput1 na 1), *Warcraft 2* (jedanput 2 na 2), *Red Alert* (jedanput 2 na 2) i *Doom 2* (jedanput 1 na 1). Dogovorom momčadi, obvezatne discipline *Quake* i *Warcraft 2* mogu se odigrati i 3 na 3. Momčad koja nema igrača za pojedinu disciplinu dobiva negativne bodove u toj disciplini ako ga protivnik ima. Ako ga obje nemaju, obje dobivaju negativne bodove (-1 ili –2, ovisno o disciplini). Izbor pravila po kojima će se igrati određene igre (koja se (je) karta igra, koje su opcije dopuštene) određuje se bacanjem novčića ili kocke. Izbor karti i opcija vrši se iz seta ponuđenih, a on se mijenja iz sezone u sezonu da bi se postigla što veća raznolikost. Detaljna pravila i sustav određivanja pobjednika potražite na službenim stranicama *HINLA-e*. Časopis Hacker će redovito, kao medijski pokrovitelj HINLA natecanja, obavještavati čitatelje o natjecanjima, rezultatima, poretku te aktivno sudjelovati u promociji službenog nadmetanja.

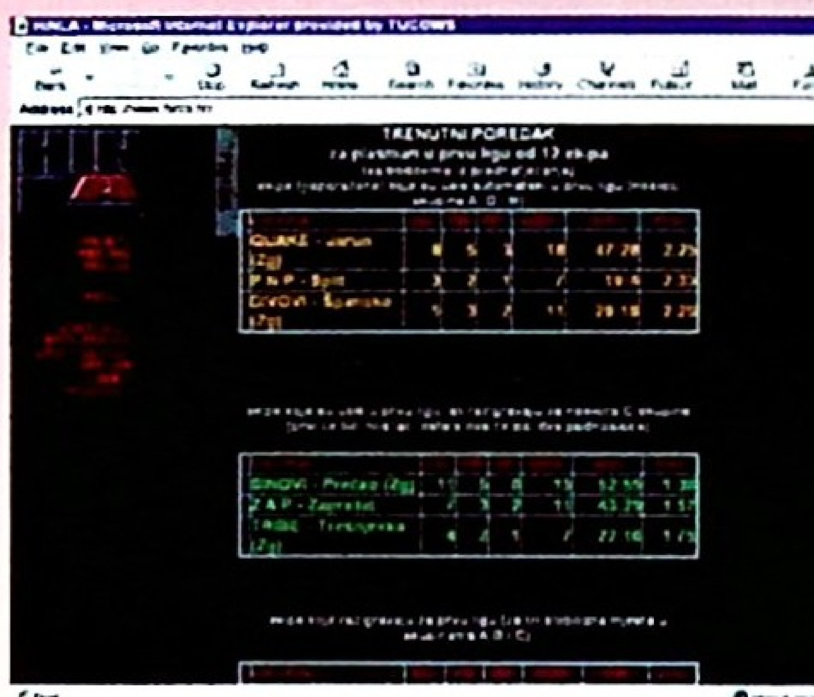
***Kristijan Žibreg***

### Kako postati članom?

**Prijaviti se mogu svi zainteresirani građani Hrvatske. Sama prijava ne znači i natjecateljski status! On se dobiva uvrštenjem u neku momčad i uplatom upisnine! Upisnina je 10 Kn, a uplatu možete izvršiti izravno u sjedištu kluba (Kompjutorski klub "MAGE", Slavenskog 1/1 (Shopping Centar Prečko, Zagreb, tel. (01) 3883 397) ili općom uplatnicom na žiro račun 30104-678-102894**

### Do you want to know more?

**Službene stranice HINLA-e su na www.hinla.hr, pa ako vas je ovaj članak zainteresirao i želite saznati dodatne informacije, potražite ih. Ondje ćete naći sve što vas zanima: od trenutnačnog poretka momčadi, pravila i sustava bodovanja pa do uputa za učlanivanje i kontakt adresa i telefona. Ako prijatelji za vas tvrde da ste nesavladivi protivnik u Quakeu i imate "all it takes" da se sukobite s nekom od opasnih momčadi iz HINLA-e, znate što vam je činiti...**



### Di ste fajteri?



**Baš kao i kod pravih sportskih natjecanja, i HINLA ima svoje momčadi i heroje. Njihova su nadmetanja postala pravi događaji koji su svoju promociju doživjeli u dnevnom tisku (članci u Večernjem listu), OTV-u i na provokativnim plakatima. Na Internet stranicama HINLA-e možete pronaći slike momčadi koje trenutačno žare i pale HINLA natjecanjima, a mi vam ovdje donosimo samo djelić amtosfere. U dnu su slike triju tipičnih HINLA momčadi: Diabolici, Zap i Tribe (Paraziti i Bloodust) (ne biste ih voljeli sresti u mračnoj uličici, zar ne?)**







# VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

**Dragi čitatelji, igrači, vlasnici kompjutorskih klubova - predstavljamo Vam vodič kroz kompjutorske klubove. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Bacite oko niže i saznat ćete.**

## DIV PC klub

**PC klub *DIV* Vas poziva da u prostorijama kluba doživite novu dimenziju igranja igara u mreži. Zašto je *3Dfx Voodoo* najprodavaniji 3D grafički ubrzivač na svijetu? Dođite i otkrijte! Postanite član PC kluba *DIV* i ostvarite razne popuste.**

**Info**

Ime kluba: DIV
Adresa: Vida Došena 44
Tel: 38 95 007
E-mail: vedran.puskaric@zg.tel.hr
http://members.xoom.com/divovi97/index.htm
Radno vrijeme: 10-22
Kapacitet: 11 umreženih Pentiuma 166MMX sa 3Dfx Voodoo ubrzivačkim karicama

## BUBA

**Kompjutorski klub BUBA Vam nudi nezaboravno igranje u mreži, različite učionice i tečajeve, a uskoro i usluge Interneta**

**Info**

Ime kluba: BUBA
Adresa: Brajkovićev prilaz 6, Zagreb
Tel: 098 / 28 22 86
E-mail:
http:
Radno vrijeme: 9-22
Kapacitet: 10 umreženih Pentiuma + simulatori vožnje i leta

## MAGE

**Zabavu, Internet, sport, edukaciju i kompjutorski vrtić može objediniti jedna riječ: MAGE. Sadržaj usluga kompjutorskog kluba MAGE je poput uma renesansnog čovjeka. Proširite krug prijatelja po cijeloj Hrvatskoj i izvan njenih granica u Internet brbljaonici.Ubijte dosadu na brojnim programima ili dokažite svoje kvalitete u *sportu 21. stoljeća* - u HINLA natjecanjima (*Quake, Warcraft 2, Duke Nukem 3D, Red Alert* itd.)**

**Info**

Ime kluba: MAGE
Adresa: Shopping centar Prečko (1. kat), Zagreb
Tel: 38 83 397
E-mail: mage-kk@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 13-07
Kapacitet: 12 umreženih Pentiuma 166 MMX s 32 MB

## TANDEM RAČUNALA d.d.

**Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.**

**Info**

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

**Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu, i telefonski broj kluba pošaljite na Hackerovu adresu (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb), mail (hacker@janus.hr) ili fax (42 78 83). Više informacija možete dobiti na tel. 43 51 79.**

HACKER CLUB

prvi i jedini KLUB koji nagrađuje!!!



# HACKER PLUS

# DVA ČASOPISA ZA CIJENU JEDNOGA!!!

**Sudeći po dobivenim informacijama zadovoljnih članova, zaživjela je kupnja putem Hacker cluba. Vjerujemo da će se u našu akciju, iz broja u broj, uključiti sve veći broj trgovina i da ćete uz nas i naše sponzore uštedjeti koju kunu više. Od ovog će mjeseca na vašu adresu stizati i HACKER PLUS, novo izdanje koje je podiglo dosta prašine. Dobro osmišljen, s odličnim odabirom igara i DVAMA velikim posterima koji će krasiti vaše zidove te rješenjem igre Tomb Raider 2, HACKER PLUS je prava poslastica koja SVIM članovima stiže NA KUĆNA VRATA i to potpuno BESPLATNO, čak i bez nadoknade poštanskih troškova!!! Ostatak nacije koji nije pretplaćen na Hacker, Hacker plus može osigurati putem pretplate u iznosu od 50,00 kn. Jamčimo vam četiri odlična broja tijekom godine i turbo zabavu!!!**

## Nagrađeni članovi HACKER CLUB-a

### ORIGINALNE IGRE!

**Izravno od izdavača na vaša vrata!!!**

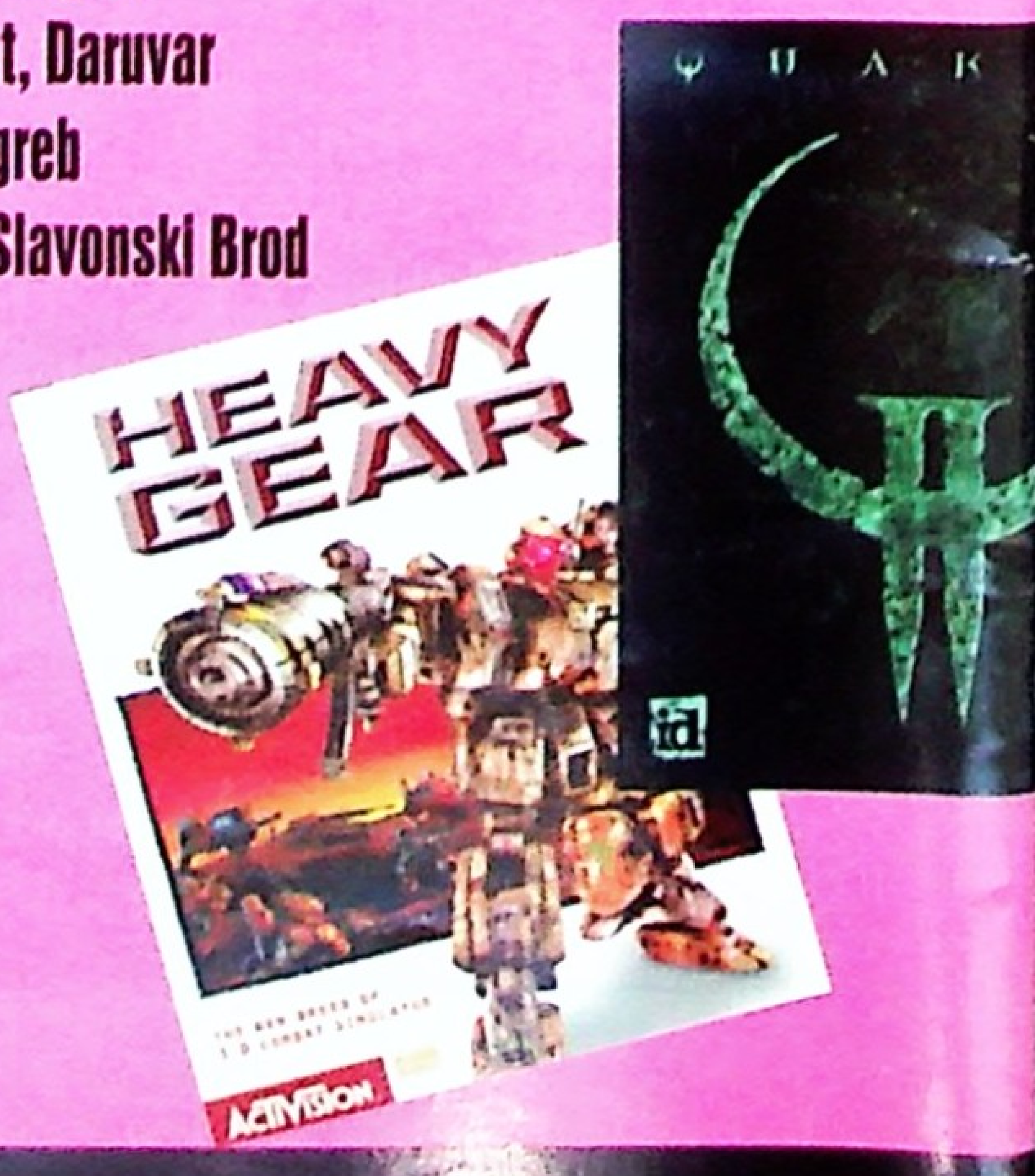
- Virtua Fighter Dominik Glavak, Kobiljak
- NBA Action 98 Dejan Komljen, Osijek
- F-16 Zlatko Cvitković, Vinkovci
- Sega Rally Championship Markić Miroslav, Čepin
- Daytona USA Deluxe Roberto Ciceran, Vrsar (Funtana)



### ORIGINAL POSTERI!

**Paket od 3 original postera dobivaju:**

- Ivan Brdek, Velika Gorica
- Boris Bedenik, Zagreb
- Krešimir Horvat, Daruvar
- Luka Čulig, Zagreb
- tibor Marinić, Slavonski Brod



# POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA!

## UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga.
Odaberite jedan od sljedećih naslova:

POPUST 20%

**Word 7**
**Java**
**Excel 7**
**CorelXara**
**Od početnika do samostalnog korisnika**
**Access 2.0**
**Auto Cad Početnica**
**Internet**
**Delrina Win Fax Pro**
**Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik**

**ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb**
**tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361**

## JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:
3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

POPUST 3%

**POSEBNA PONUDA MJESECA!!!**
**RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!**
GATEWAY 2000 200MMX
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator;
16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor;
Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

**12 rata po** **965,00 kn!!!!!!!!!!**

POPUST 5%

**NEZBIT, Knez Mislava 11/1, 10 000 Zagreb**
**tel./fax. 01/4612-430, 4612-417**

## KUPI IGRU S KARTICOM U DŽEPU

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, oduzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme.
Popusti slijede u trgovinama:

**ALGORITAM**
Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb **-4%**
**ALGORITAM BOOKSHOP**
Importanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb **-4%**

POPUST 4%

**TURBO HACKER**
Strossmayerov trg 7, Zagreb **-3%**
Importane centar, Zagreb **-3%**
Marina držića 1, Osijek **-3%**
Pavlinska 5, Varaždin **-3%**
Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka **-3%**
Bana J. Jelačića; Split -3% **-3%**

POPUST 3%

## WINDOWS ACADEMY

nova metoda učenja

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.

**POLLY BROS**
J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

POPUST 5%

POPUST 5%

Za sve članove Hacker cluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini.
Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzećem.

**ELTING**
Zaprešić, 01/70 87 58

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Cluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

**UNIVERSAL FOTO & VIDEO**
**Primorska 31, Zagreb**
**tel. 3775 433**

POPUST 10%

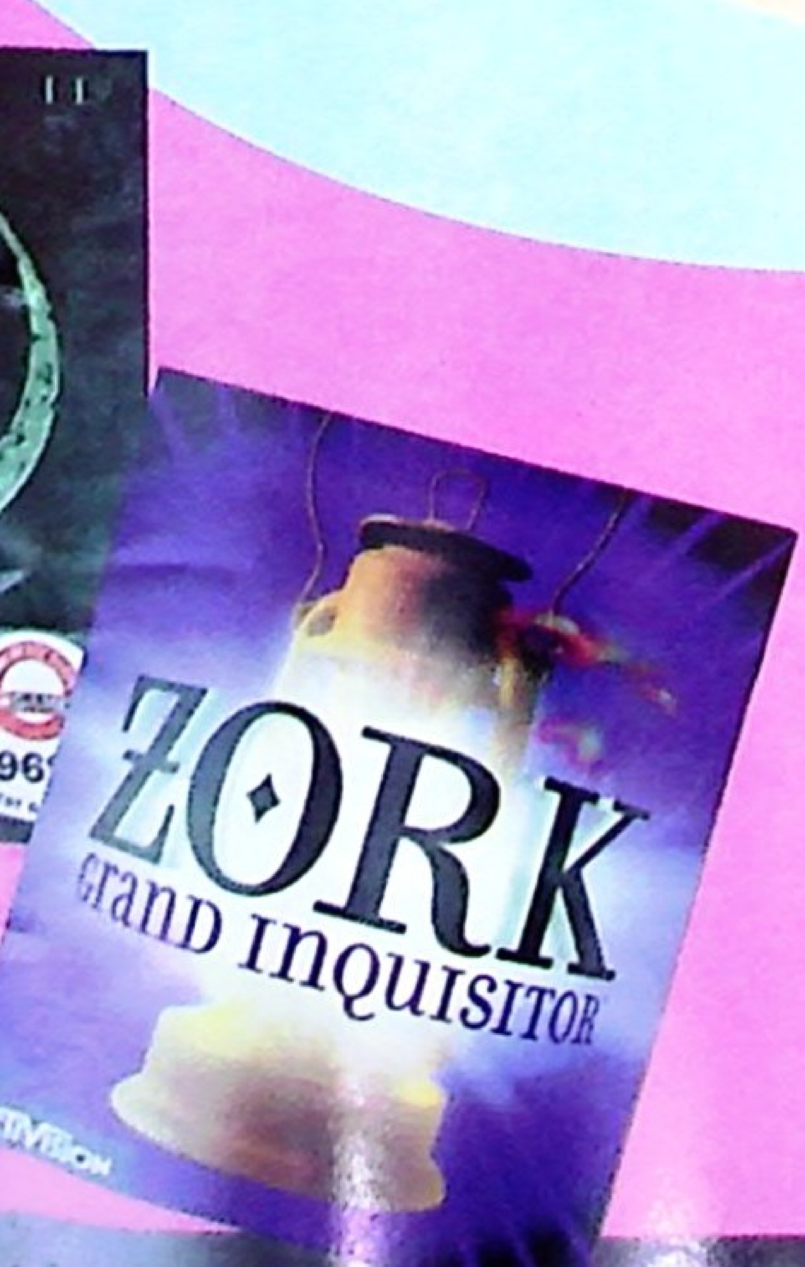
## JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

POPUST 10%

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 10% popusta uz predočenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

**ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb**
**tel. 01/395-152, fax. 01/395-153**

## WINDOWS ACADEMY



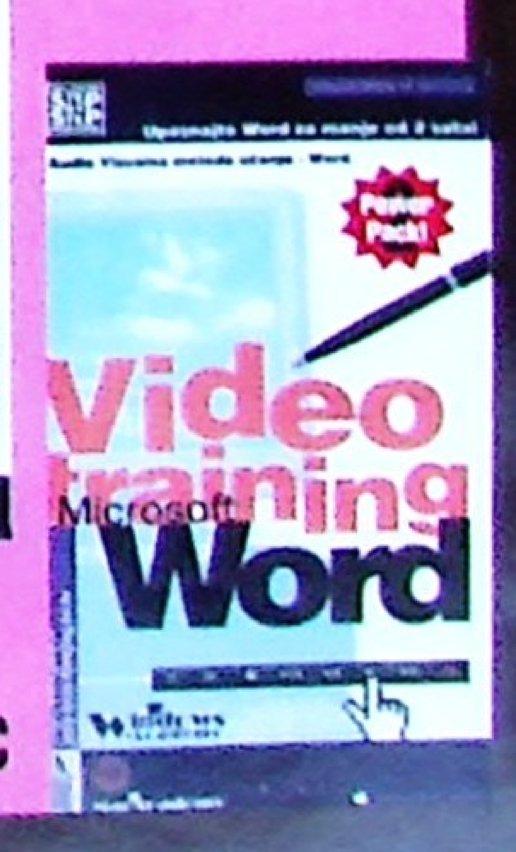







**Najsnažnija audiovizualna metoda učenja najpopularnijih Windows programa sinkronizirano na hrvatski!!!**




- Microsoft Excel Josip Gašparac, Osijek
- Internet Jadranka Vidoč, Opuzen
- Microsoft Word Dario Horvat, Zagreb
- Microsoft Windows 95 Lovro Nola, Hrvatski Leskovac



2 ČASOPISA ZA CIJENU JEDNOGA!
HACKER PLUS
OD 01.04. U PRODAJI!!!
2 FULL SIZE POSTERA
POTPUNO RJEŠENJE
TOMB RAIDER II
Prikaz najpopularnije konzole današnjice
PlayStation
Specijalno izdanje časopisa
HACKER
HACKER PLUS
CRASH BANDICOOT 2
Nastavak arkadnog klasika
Rješenje:
TOMB RAIDER II
CREATURES
Strava u gotičkom Londonu
BUSHIDO BLADE
Kontroverza na borilačkoj sceni
• Pandemonium 2
• Colony Wars
• Rock'n'roll Racing
• Grand Theft Auto
FINAL FANTASY VII
NETYAROZE
Napravi igru kod kuće!

## BESPLATNI mali oglasi



HACKER
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

## STARI BROJEVI



HACKER
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

## ENCiKLoPEdiJa igara




HACKER
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

## HACKER CLUB

prvi i jedini KLUB koji nagrađuje!!!

HACKER
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

HACKER CLUB — prvi jedini KLUB koji nagrađuje!!!

HACKER CLUB je namijenjen **svim** pretplatnicima časopisa HACKER. **Svi** redovni pretplatnici na časopis **izravno** pristupaju članstvu HACKER CLUBA. Ukoliko se i vi želite pretplatiti, učinite to **odmah** slanjem ove narudžbenice, telefonskom narudžbom, faxom ili putem e -maila. Nakon primitka vaše pretplate, **svaki** član dobiva člansku iskaznicu HACKER CLUBA i samo uz njeno predočenje može steći pogodnosti kluba.

**UŠTEDITE PRETPLATOM!**

**ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS HACKER:**

☐ nova pretplata ☐ produženje pretplate
(križićem označite željenu pretplatu)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ○ 6 brojeva | ~~192~~ kn | -28% | = | 138 kn |
| ○ 12 brojeva | ~~384~~ kn | -41% | = | 226 kn |
| ○ 16 brojeva | ~~512~~ kn | -45% | = | 281 kn |
| ○ 24 broja | ~~768~~ kn | -50% | = | 384 kn |

**Broj pretplata:** ______ **Uk. vrijednost:** ______

**Ime i prezime (ili naziv tvrtke):** ______

**Ulica i broj:** ______

**Pošta i grad:** ______

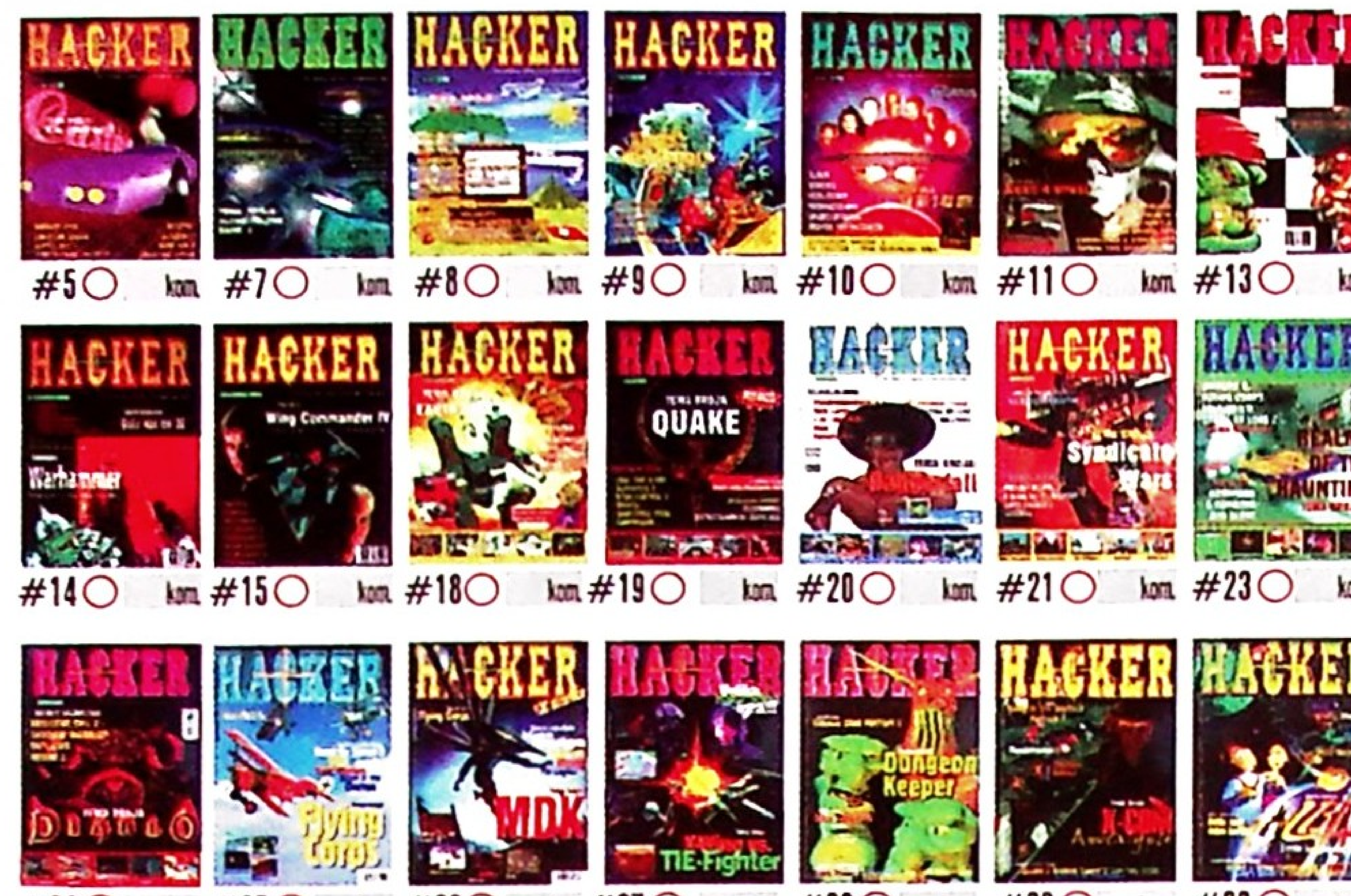
**Tel./fax.:** ______

**E-mail:** ______

**JMBG:** ______

Plaćam:
☐ pouzećem pri primitku (uvećano za poštanske troškove)
☐ uplatom na ž.r. 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na Hacker od ____ do ____ broja, primatelj Janus-lingua, Petrinjska 11/IV, Zagreb)
Obavezno u rubrici"POZIV NA BROJ" upisati JMBG

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva HACKER-a, možete ih naručiti po cijeni od 11 KN. (križićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite)



#5 ○ kom. #7 ○ kom. #8 ○ kom. #9 ○ kom. #10 ○ kom. #11 ○ kom. #13 ○ kom.
#14 ○ kom. #15 ○ kom. #18 ○ kom. #19 ○ kom. #20 ○ kom. #21 ○ kom. #23 ○ kom.
#24 ○ kom. #25 ○ kom. #26 ○ kom. #27 ○ kom. #28 ○ kom. #29 ○ kom. #30 ○ kom.



#31 ○ kom.

**Ime i prezime:**

**Ulica i broj:**

**Pošta i grad:**

**Tel:**

**Plaćam:**
○ *Pouzećem po primitku (poštanski troškovi **10** KN)*
○ *Uplatom na žiro račun **30105-603-28346** (u banci ili pošti)*
*(svrha doznake: STARI BROJEVI)*
*Obavezno u rubrici"POZIV NA BROJ" upisati JMBG*

**Želim naručiti ○ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA" po cijeni od 80 KN**





**Želim naručiti ○ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA 2" po cijeni od 90 KN**

**Želim naručiti ○ kom. "ENCIKLOPEDIJA IGARA" i "ENCIKLOPEDIJA IGARA 2" po cijeni od 138 KN**



**Uz "ENCIKLOPEDIJU IGARA" i "ENCIKLOPEDIJU IGARA2" i dobivate i 4 poklon diskete sa SHAREWARE igrama**

**Ime i prezime:**

**Ulica i broj:**

**Pošta i grad:**

**Tel:**

**Vlastoručni potpis:**

**Ovdje upišite tekst oglasa:**

**Ime i prezime:**

**Ulica i broj:**

**Pošta i grad:**

**Tel:**

# PC

Prodajem PC P100 MHz, 32 MB, 3.2 GB Quantum, FDD 3.5", cd rom 4X, 14" Philips, mini tower, graf. karticu Cirrus Logic 5430 (2 MB), SB 16, zvučnici 2x25W, miš, tipkovni Win 95, matična FX, modem 14400, prolink (interni), joystick Quick Shot, puna softverska oprema za igru i rad (disk pun igara i programa) za 1600 DM.
**Sanjin, 051/62 14 93**

Prodajem PC 200 MMX sa 48 MB RAM, WD, 1,6 Gb, 24X CD Rom, 15" ADI, Creative Labs SB 16, 2x240 W zvučnici, S3 Virge 4 Mb + Diamond Monster 3dfx, Microsoft Sidewinder 3 D pro, 3000 DM.
**Mario, 099/52 31 48**

Prodajem joystick za PC, Warrior 5 Quick Shot. Cijena po dogovoru.
**Ivan, 01/32 23 71**

Prodajem AMD 486 DX4/100 MHz, procesor s matičnom pločom za 500 kn, 8 MB RAM Đ2X4 MB 72 Pin za 100 kn, S3 Trio 64 1 MB za 100 kn ili sve zajedno sa mini tower kućištem.

Prodajem PC 486 100 MHz, 8 MB RAM, 420 HDD, 14 " monitor Tystar, FDD 3.5, 6x Mitsumi CD Đ ROM, Windows 3.11, Sound Blaster 16, tipkovnica Chicony, Microsoft mause + zvučnik, navlake, igrice, Encarta 97, Perfect Works, cijena 750 DM.
**Ivan, 01/74 64 97**

Prodajem PC Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD ROM 16x, modem 14400 SB PRO, sound blaster, 14" kolor, 1.2 GB, Genius miš (u kompjutoru ima mnogo programa i igrica, npr. Petrica Kerempuh, Quake 2, Dungeon Keeper, Red Alert i dr. Povoljno! Samo 1800 DM.
**Petar, 023/37 70 87**

# AMIGA

A500+ sa zelenim monitorom, igraćom palicom i disketama za 250 DM.
**Ivan, 01/67 72 59**

Prodajem A600, hard disk 270 MB, VBS, joystick i ostalu opremu. Ugradnja hard diskova u Amige 600/1200, prodaja kablova i konektora za ugradnju, nabava hard diskova, povoljno.
**Tel.01/457 83 61**

Prodajem A1200, malo korištena i u dobrom stanju. Cijena 600 DM. 13 igrica + 5 Amiga programa + FBI disk copy '96 + kutija za diskete.
**Petar, 01/294 50 43**

# ostalo

Prodajem PSX s joypadom i memory cardom + demo i CD Porsche Chalenge za 1400 kn. Igre Black Down, Fade to Black, Contra: Legacy of War te Andretti Racing (njemački ) za 130 kn/kom.
**Siniša, 048/83 72 20**

CD igre: Fallout, Quake 2, Myth - The Fallen Lords, Wing Commander Prophecy, Nuclear Strike, Comanche 3, Extreme Assault, Steel Panthers povoljno prodajem.
**Damir, 01/25 37 81**

Mijenjam PSX igre, kopije, Need for Speed 2, Oddworld Abe's, Nuclear Strike, Destruction Derbi 2, Nagano '98, olimpijske igre. Za to tražim Tomb Raider 2, MDK, V-rely, Resident Evil 2, NHL '98.
**Predrag, 01/237 05 10**

Prodajem Super Nintendo 16 bit Pal Version s jednim joystickom za 120 DM.
**Zoran, 01/32 07 26**

Prodajem PC CD Rom igrice: Wing Commander 3 (120 kn), Road Rash (120 kn), Time Commando (100 kn), Star Trek: The Next Generation "A Final Unity" (100 kn), Jungle Strike (50 kn), Zool 2 (50 kn), Top Gun (120 kn), Space Hulk (100 kn), Quake (120 kn), Cyberia 2 (120 kn).
**Marko, 01/660 49 33**

Prodajem PC CD igre iz kućne kolekcije: Quake 2, NBA 98, Fifa 98, Sid Meier's Gettysburg, Need For Speed 2, Total Annihilation, Dark Reign... Cijena 45 kn/CD.
**Amir, 042/42 489; 098/ 26 74 12**

Macintosh igre, nekoliko originala i par kopija prodajem. Može i po dogovoru
**Vanja, 01/32 88 97**

Prodajem PC CD igre: Flying Corps, Theme Hospital, NFS 2, Road Rash, Tomb Raider 1, Fifa 97, Red Alert (disk 1). 70 kn/kom.
**Zvonimir, 031/60 15 75**

Prodajem PC CD originalne igre (NFS, Quake, NBA 97, NHL 96).
**Rikard, 049/ 46 11 72**

Rasprodaja PC CD igara, kućna kolekcija, staro i novo, vrlo povoljno.
**Krešimir, 01/69 43 42**

Prodajem igrice za PSX: Crash Bandicoot 2, Fighting Force, ISS Pro, Soul Blade Toshiden 2, Mickey Mouse, Wipeout, Star Gladiator, Gex, G-Police, Track n' Field, Broken Sword, Tomb Raider 2, V-Rally. Sve originali.
**Ivica, 01/79 38 04**

Prodajem ili mijenjam 20-ak igara za PSX. Tražim Broken Sword 2, englesku verziju, Blade Runner, Red Alert Collection, Theme Park, Dungeon Keeper, Theme Hospital, Fifa 98, 7th Legion, Final Fantasy 7, Duke Nukem 3 d i čip za kopije.
**Darko, 048/82 20 17**

Mijenjam originalni Grand Proix 2 za originalnu Fifu 96 ili Fifu 98.
**Danijel, 048/83 30 46**

Prodajem PC Pentium, 133 MHz 24 MB RAM, 1.0 HDD, FDD 3.5, CD 4x, Sound Blaster 16, + aktivni zvučnici 25 W, SVGA 14" Samsung Syncmaster, miš, tipkovnica, Windows 95 + 3 igre, printer Epson LX-1050 + A3 format. Cijena 8000 kn.
**Tomislav, 051/ 81 26 26**

Prodajem originalne PC igre (Action Soccer, Manic Karts, Fantasy General, Steel Panthers, Allied General, Druid, Al Unser Jr. Arcde Racing, The Riddce of Master Lu, The Legend of Kyrandia, Pinball 3 D Đ VCR), cijena 70 kn/kom.
**Asmir, 01/230 06 94**

Kupujem igre za PC na CD-u. Cijena manja od 90 kn+ poštarina.
**Filip, 040/63 19 82, zvati od 18.30 do 21.00**

Prodajem originalne PC CD ROM igre Rebel Assault 2 (2 CD) Đ 140 kn, Wing Commander 3 (4 CD) - 120 kn, Discworld 2 (2CD) - 200 kn, Fifa 98 Đ 70 kn, Beavis & Butthead - 70 kn, te PC CD ROM igre Monkey Island 3 (2 CD) Đ150 kn, larry 7 - 70 kn, Time Comando - 70 kn, Estatica 2 - 70 kn i Clandestiny (2 CD) - 120 kn. Moguća zamjena za neke PSX igre.
**Srećko, 01/484 1o 28**

Kupujem dobro očuvani original CD Need for Speed Special Edition do 100 kn.
**Dario, 049/22 76 52**

Prodajem PC CD igre Tomb Raider 2, Quake 2, NFS 2 SE, Fallout, Warhammer 40000 po 49 kn, Curse of Monkey Island i Broken Sword 2 po 140 kn, Blade Runner (4CD) za 270 kn i Wing Commander Prophecy za 320 kn (5 CD) te Dungeon Keeper, NBA98 i X-Com 3 po 50 kn.
**Toni, 021/36 45 77**

Prodajem PC CD igre: Manic Karts, Allied General, Action Soccer, Pinball 3d-VCR, Al Unser Jr. Arcade Racing, Time Commando, Humans 3, Street Fighter 2 ili mijenjam za The Elder Scrolls Arena, Super Game Boy ili igrice za Game Boy.
**Goran, 01/377 24 72**

Prodajem ili mijenjam PC CD ROM-ove: Andreti Racing, Diablo Hellfire, Quake 2, Scramer Rally, Incubation, N4S2 Special Edition, Fallout.
**Matija, 048/63 12 57**

Prodajem original igre za PC na CD-ima: Druid, Cyber Storm, U.S. Navy Fighters, Allied Gneral, Pinball 3d VCR, The Legend of Kyrandia, The Riddle of Master Lu i CD s osam erotskih filmova za 70 kn/kom. Igricu Road Rash mijenjam za MDK, a Tomb Raider 2 za Outlows.
**Robert, 052/57 83 10**

Notebook- DTK-486, mono monitor, poseban miš, 4 MB RAM-a, 120 MB HD, vrlo povoljno prodajem + posebno prodajem program za učenje njemačkog jezika:Triple Play Plus za 150 kn.
**Domagoj, 01/69 14 51**

Prodajem PC igre NBA 98, NHL 98, FIFA 98, Tomb Raider 2, Quake 2.
**Marko, 01/72 64 39**

Prodajem igricu Pilot Wing 64 za 420 kn a može i zamjena.
**Mario, 031/65 26 02**

Prodajem igru The Lost World Jurassic Park (300 kn)
**Luka, 052/21 67 45**

Prodajem CD: NHL97, NBA 97, Rise 2, Descent 2, Tomb Raider,Warcraft, Full throtttle i Red Alert.
**Mario, 01/71 65 43**

Kupujem Nintendo 64 sa 2 joysticka i bar jednom igrom za 350 DM (1220 kn).
**Berislav, 01/455 67 36**

Prodajem masivni digitalni joystick PC Topstar (120 kn), PC CD ROM igre iz kućne kolekcije: Rebel Assault 2 (2 CD Đ 100 kn), Diablo (150 kn), Carmageddon (150 kn) i kompilaciju igara (MDK, Blood, Worms + Worms United i Quake) za 200 kn.
**Luka, 021/2 71 94, iza 20h**

Prodajem stare brojeve Hackera po 15 kn: 4,8,18, 23,24,25,26,30,31,32,33,34; brojeve 23/ 24, 20 i 22. broj časopisa Vidi; te ovogodišnje br. 1,2 Win.ini i br.20 prošlogodišnji po 15 kn.
**Željko, 01/24 96 87**

Mijenjam originalni CD ROM Hexen 2 za originalni CD ROM Quake 2.
**Helena,01/660 06 36**

Prodajem igre za Super Nintendo, Game Boy i Sega Game Gear.
**Borna, 01/653 03 95**

Prodajem originalne igre Death Rally (150 kn) i Stonekeep (150 kn) ili mijenjam za MDK ili Tomb Raider 1,2 a može i neke druge.
**Velimir, 044/62 19 99**

Prodajem ili mijenjam igrice za PSX Broken Sword (njemačka verzija), Discworld (njem.verzija), Adidas Power Soccer (50 kn). Tražim Red Aler, MDK, Fighting Force.
**Boris, 048/89 61 83**

Prodajem Super Nintendo dobro uščuvan sa svim priključcima i 2 joysticka. Igre su isto uračunate u cijenu (Super Mario All Stars, Mario and Joshi- Super Mario World, Indiana Jones, Zombies, Pinball Batman and Robin). Uza sve to dolazi i priključak pomoću kojeg se mogu igrati na Super Nintendu igre za Game Boy (Aladdin, Cliffanger) sve to za 350 DM.
**Berislav, 01/455 67 36)**

Prodajem Super Nintendo 16 bit sa svim priključcima i joystickom za 150 DM. Prodajem i Super Game Boy za 70 DM. Prodajem i igrice za Super Nintendo: NBA Live'n'go, Super Mario Kart, Milrd Machines 2 (50 DM svaka).
**Sandro, 051/67 60 27**

Prodajem originalnu igru 11th Hour u kutiji sa 4 CD, cijene 200 kn. Prodajem 4 prazna CD-a (74m,650) TDK za 50 kn.
**Vedran, 01/80 07 14**

Prodajem ili mijenjam sljedeće cd igrice za PC: Flight Unlimited (40 kn), Time Commando (40 kn), Star Reach (30 kn), Black Knight (30 kn), Frankenstein (50 kn) In The 1 st Degree (100 kn), X-Com 3 (50 kn), F-16 (50 kn), GP2 (40 kn).
**Hrvoje, 01/21 35 70**

Prodajem Super Nintendo sa joystickom i 2 igrice (SuperMario All Stars i Asterix & Obelix) plus Super Game Boy za 200 DM. Igrice mogu i posebno, svaka 30 DM. Super Game Boy posebno 400 DM.
**Tomislav, 031/81 43 24**

Prodajem original PC CD igrice: Dawn Patrol, Space Ace, Empire Soccer, Black Night, Orion Conspiracy, Tornado i dodatnih 75 staza za NFS (na njemačkom); 25 kn/kom ili sve skupa za 140 kn. Može i zamjena: bilo koja 4 CD-a za NBA Live 98.
**Branimir, 043/48 55 04**

Prodajem 3 igrice: Blade Runner, Broken Sword i Red Alert:Aftermath.
**Davor, 051/23 60 89**

Prodajem igrice za Sega Megu Drive 2 (USA '94,Techno Clash, Generations Lost, Sub Terania, Busy2, Strider 2, Tazmania, Sonic, Jurassic Park, X-Man, Spider Man, Wrestle War, Paper Boy, Kid Camelon, Street Fighter 2) te snes bez igrica s 1 joystickom za 500 kn, povećalo za Game Boy (Racing Fighter i Mario World) po 40 kn. Igrice za Segu su od 80-180 kn.
**Kristijan, 035/45 15 33**

Prodajem igre za Sega Mega Drive: Road Rash 3, Mega Bomberman, NFL Quarterback Club i shareware CD za PC: Pinball CD professional. Kupujem 2x Spectrum emulator za PC (punu verziju).
**Vedran, 01/22 21 73**

Prodajem ili mijenjam igre Tomb Raider, Need 4 Speed, Quake, Leisure Suit Larry 7 i Phantasmagoria.
**Goran, 01/298 38 53**

Prodajem PC CD igre Blade Runner, Outpust 2, Age of Empires. Prodajem Snes sa jednim joystickom i 2 igrice (Soucer, Run Saber) po cijeni od 200 DM. Prodajem i gameboy sa 2 igrice (Aladdin, Pobocop) za 150 DM.
**Mislav, 01/386 11 83, zvati iza 20h**

Kupujem original CD ROM igre s uputama: Warcraft 2, Warcraft 2:B.T.D.P, Lords of Realm 2. Cijena po dogovoru.
**Igor,01/87 08 85**


ASUS
OSTALI JEDNOSTAVNO
SAMO ZAOSTAJU
... I NIŠTA VIŠE...
SINGLE/DUAL PENTIUM II
LX AGP set , ULTRA SCSI ADAPTEC , ATX
SMART TX MAINBOARDS SERIES
AGP GRAFIČKI I VIDEO AKCELERATORI
m san
GRUPA
TRGOVAC PLUS PC CHIP 1997
http: www.tel.hr/msan , E-mail: m-san @zg.tel.hr
INFORMATIČKI INŽENJERING d.o.o. 10 000 ZAGREB , SLUNJSKA 32 Tel./fax:++385(0)1/323 257,326-177

# MALA ŠKOLA RAČUNALA

## *RAM memorija*

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



# ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR




# IMPORTANNE

## NOVI SPECIJALIZIRANI DUĆAN

OTVOREN JE PRVI SPECIJALIZIRANI DUĆAN MULTIMEDIJALNIH PROIZVODA U HRVATSKOJ

- IZUZETNA PONUDA: IGRE ZA PC I PLAYSTATION KONZOLE, BUDGET I PLATINUM IGRE, NAJNOVIJI SVJETSKI HITOVI, PROGRAMI ZA VAŠEG MLAĐEG BRATA I SEKU, ENCIKLOPEDIJE, MULTIMEDIJSKI PRIBOR, JOYSTICI, VOLANI, KONZOLE, ZVUČNICI, SVE ZA ČIŠĆENJE CD-A, BAYWATCH PODLOŠCI ZA VAŠEG KUĆNOG LJUBIMCA, DISKETE, CD-ROM MEDIJI, SCHUMACHER JOYSTICI I MIŠEVI (SLIKE NISMO STAVILI JER VI SVE TO VEĆ ZNATE).
- JEDINSTVENA PONUDA KOJU SVATKO TREBA BAREM POGLEDATI I OSJETITI ČAR POPUSTA OD 10% NA SVE, SPECIJALNI POPUST VRIJEDI DO 15.04.'98., A DO TADA I POSLIJE BESPLATNO SE IGRAJTE NA PLAYSTATIONU.

OVO JE MAPA IMPORTANNEA (DOOM STYLE)

GLAVNI ULAZ IMPORTANE

PAŽNJA

1. NEMOJTE ZALUTATI U IMPORTANNE CENTRU (PRATI SKICU PODZEMLJA)
2. SVAKI KUPAC DOBIJA POKLON
3. ZA KUPNJU IZNAD 500 KUNA STJEČETE BESPLATAN UPIS U ALGORITAM KLUB KOJIM STJEČETE DUGOROČNE POGODNOSTI

ALGORITAM

ALGORITAM Multimedia centar Importanne, tel. 01/457 31 28

ZAR TO NIJE VELIKO IZNENAĐENJE?